PS one PS2 N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNA... POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

Nauja kaina **4,50 Lt** prenumeratoriams

2005/06 (42)

VA

Play...

Naujas skyrelis

MAGIC The Gathering®

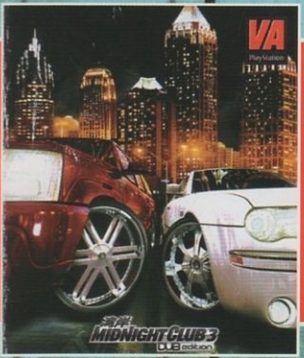
Saviors of Kamigawa

Epinės kortos

Yu-Gi-Oh!™

Kaip apsisaugoti nuo sukčių?

E3® expo



PLAKATAS

E3 2005

Commandos: Strike Force

The Godfather

Hitman: Blood Money

Nano Breaker

Resident Evil 4

Call of Duty 2: Big Red One

King Kong

True Crime 2

Ratchet: Deadlocked

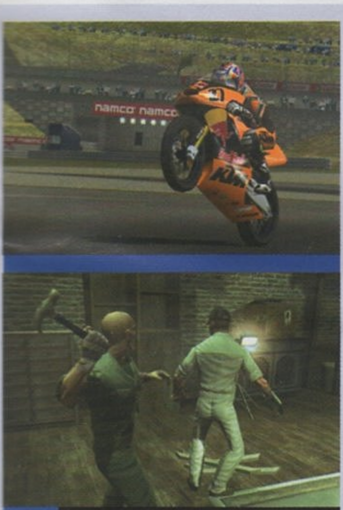
ISSN 1392-9534

9 771392 953007 06

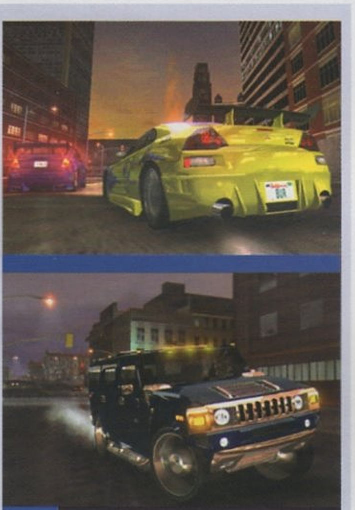
UP Group

TURINYS

PAŠTAS 004
TEMA: E3 2005 006
MĖNESIO ŽAIDIMAS 036
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
RECENZIJOS 040
STAR WARS. EPISODE III: THE REVENGE OF THE SITH
COLD FEAR
COLD WINTER
DEAD TO RIGHTS II
KLASIKA 052
ECHO NIGHT
IRGI ŽAIDIMAI 054
NINTENDO REVOLUTION
STAR WARS EPISODE 3: REVENGE OF THE SITH
JADE EMPIRE
PATARIMAI 059
COLD FEAR
GAME OVER 070



6 MIDWAY



35 MIDNIGHT CLUB 3

SVEIKI,

Pasitinkame jus su specialiu numeriu, turinčiu kaip niekad plačią temą. Šiemetinė E3 paroda tapo be galo svarbiu įvykiu, daug svarbesniu nei praėjusios kelios parodos. Priežastis aiški – pristatytos naujos kartos konsolės PlayStation 3 ir Xbox 360 (Nintendo šį kartą pasielgė santūriau ir pateikė tik pirminę informaciją). Be abejo, visą informaciją, kokią galėjome surinkti apie šias konsoles ir apie pirmuosius jų projektus, pateikiame jums. Tačiau didžiąją temos dalį užima žaidimų iš parodos naujienos. Begalė žaidimų, tiek visiškai naujų, tiek populiarių serijų tęsinių. Net patys išsigandome, kiek naujienų šiemet pateikta ir kaip jas visas reikės sužaisti :). Tikimės, nieko iš svarbesnių pristatymų nepraleidome, o jei manote, kad ką nors vis dėlto pamiršome, ar tiesiog norite apie kažką naujo paskaityti, — būtinai mums parašykite, mes papasakosime apie tai kituose numeriuose.

Recenzijose šį kartą karšta lava maišosi su šaltomis bangomis ir žiema. Lavoje žūtbūtinėje kovoje kaunasi džedajai Obis Van ir Anakinas, šiaurinėje jūroje, skalaujamas ledinių bangų, klajoja zombių pilnas laivas, žiemos sniegynuose specialusis agentas atlieka pavojingiausias užduotis. Sniego taip pat yra ir mėnesio žaidime, tiesa, tik viename mieste, kur beprotiškais greičiais laksto įvairiausių tipų automobiliai ir motociklai. Kai aplink karšta vasara, išties keista žaisti žaidimus, kuriuose šalta. Tikėkimės, skaitydami ir jūs bent kiek atsivėsinsite :).

Tačiau kitame numeryje to tikrai nebus. Kol kas nenorime per daug atskleisti kortų, tačiau ruošiame labai ypatingą, į nieką nepanašią temą, susijusią su vasaros laisvalaikio pomėgiais. Greitai viską sužinosite patys :).

Ričardas Jaščemskas

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas
	1	

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas“ mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
Užs. Nr. 5.555
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **72** 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

DUK

Kokie žaidimai yra sukurti dviems žaidėjams pereiti, pavyzdžiui, Dark Alliance 2 arba Lego Star Wars? Kokio interneto reikia PS2 adapteriui? Ar tiks vietinis su išoriniu IP 128 kbit (15 kbit)? Jei ne, kodėl?
Dmitrijus, Vilnius
Pilną dviejų žaidėjų bendradarbiavimo (co-op) režimą palaiko ne vienas PS2 žaidimas. Štai keletas geriausių ir populiariausių: Twisted Metal: Black, Dynasty Warriors 4, Time Crisis 2, Gauntlet Legends: Dark Legacy, Contra: Shattered Soldier, TimeSplitters 2, Conflict Desert Storm, Project Eden, Ninja Assault ir t.t. Labai daug žaidimų turi specialius co-op režimus.

Oficialiai PS2 interneto adapteriui reikalingas Broadband (plačiajuostis) interneto ryšys, rekomenduojamas greitis turi būti ne mažesnis nei 256 Kbit. Tačiau žaidimai gali veikti ir su lėtesniais greičiais (128 ar 56), tačiau, gali atsirasti stabdymų ir trukčiojimų. Yra kelios interneto prijungimo galimybės, taip pat ir per PC dalinant interneto ryšį. Detalią informaciją galima rasti oficialioje svetainėje uk.playstation.com.

Kada pasirodys Digimon World 4? Kiek kainuos? Ar bus Budokai 4? Ar yra žinių apie GTA 6?
Martynas, Panevėžys
Digimon World 4 ką tik pasirodė JAV, o Europoje startuos rugsėjo mėnesį. Kaina kaip ir visų PS2 žaidimų, — apie 50 eurų. Apie būsimą Budokai tęsinį skaitykite žurnalo temoje. Apie naują GTA pasirodymą didžiosiose konsolėse kol kas nieko negirdėti. Paskelbtas tik GTA žaidimas PSP konsolei Liberty City Stories.

Kiek kainuoja PStwo (mažas)?
Jokūbas, Kaunas
Apie 700 Lt.

Kokių gerų FPS žinote PS2 konsolėje? Ar galima Lietuvoje užsisakyti Final Fantasy XI su hardu ir kiek tai kainuotų? Kaip manote, kuri naujos kartos konsolė turės didžiausias perspektyvas? Kiek kainuoja Driv3r, The Getaway-Black Monday, Max Payne 2, Resident Evil Outbreak File 2?
Andrius, Biržų r.
Na, gerų FPS žaidimų PS2 konsolei tikrai yra, perverskite ankstesnius VA numerius ir rasite ne vieną. Iš naujausiųjų galima paminėti Cold Winter, TimeSplitters: Future Perfect, Robotech Invasion, Brothers in Arms ir t.t. Final Fantasy XI Lietuvoje neužsakysite, reikia ieškoti tiesiai iš JAV. Kaina JAV — apie 100 USD. Dėl naujos kartos konsolių kol kas nieko komentuoti nenorime. Pasižiūrėkite į pirmuosius jų pristatymus ir suprasite patys. Iš minėtų žaidimų šiuo metu pardavinėjamų Lietuvoje, pavyko aptikti tik Max Payne 2. Jo kaina — nuo 60 Lt.

Ar PStwo (mažas) neužkaista, kai ilgai su juo pažaidi? Kur jo aušintuvas? Kuris modelis geresnis — senas ar naujas? Naujas modelis — PAL ar multisisteminis?
Kęstas, Vilkaviškis
Mažasis PS2 turi aušintuvą, tik jis irgi labai nedidelis ir prapučia mažiau oro. Tačiau naujoji konsolė sunaudoja beveik dvigubai mažiau energijos (įprasta PS2 — 79 vatus, mažoji — 45 vatus), taigi generuojamas karštis, kurį lemia sunaudojami energijos vatai, yra daug mažesnis. Be to, naujame modelyje energijos tiekėjas (pagrindinis karščio skleidėjas) yra konsolės išorėje, o ne viduje. Suderinusi šiuos du faktorius Sony sugebėjo smarkiai sumažinti konsolės generuojamą karštį, tad nedidelio ventiliatoriaus visiškai užtenka. Patariama konsolę laikyti ant tvirto ir švaraus paviršiaus (ne ant kilimo ar kito minkšto daikto), tuomet oro tėkmei jokių kliūčių nebus. Jei žaidžiate labai ilgai ir baiminatės, kad vis dėlto konsolė gali peršilti, kai kurie fanai rekomenduoja per USB laidą tiesiog prijungti papildomą aušintuvą, — tai žymiai sumažins karštį.
Atsakyti į klausimą, kuris modelis geresnis, negalime, dėl to, kad techniniai jų parametrai vienodi ir žaidimai jomis atkuriami visiškai taip pat. Jei norite sutaupyti vietos ir žaisti online — geresnis mažasis modelis. Kaip ir įprastas PS2, Europoje platinamas naujasis yra PAL modelis.

1. Ar dar gamina „multitap'us" (PSone)? Kokia jų kaina? Ar Lietuvoje jų dar galima nusipirkti? 2. Ar galima sujungti dvi PS2 konsoles? Kokie žaidimai susijungus yra populiariausi?
Darius, Joniškis
1. Interneto parduotuvėse dar galima rasti PSone „multitap'ų", jų kainos apie 25 USD, Lietuvoje pavyko rasti tik PS2 „multitap" (kaina apie 60 Lt).
2. Dvi PS2 konsoles sujungti galima pasinaudojus specialiu I-Link kabeliu. Populiariausi I-link palaikantys žaidimai: Gran Turismo 3 A Spec, Time Splitters 2, Time Crisis 2 ir 3, Tom Clancy's Ghost Recon, Armored Core 2 ir 3, Unreal Tournament.

PlayStation 3

PIRMAS ŽVILGSNIS

Vienas reikšmingiausių šių metų *E3* parodos įvykis — naujos *PlayStation 3* konsolės anonsas. Pateikiame jums visą informaciją, kokią mums pavyko sužinoti apie šį superkompiuterį.

Pradėkime nuo gerų naujienų *PlayStation 2* gerbėjų miniai. Nauja konsolė *PlayStation 3* bus suderinama su ankstesnėmis savo kartomis, t. y. su PSOne ir *PlayStation 2*. Naujos konsolės žaidimai naudos Blu-Ray formato diskus, kurių maksimali talpa siekia 54 GB (panaudojant du sluoksnius). Kitos palaikomos duomenų laikmenos: CD-R, CD-RW, DVD, DVD-ROM, DVD-R ir DVD+R.

KELI FAKTAI

nVidia duomenimis, grafinis procesorius RSX pagamintas pagal 90-nanometrų technologiją, dirba 550 MHz taktiniu dažniu ir sudėtyje turi ne mažiau kaip 300 milijonų tranzistorių. Vienu žodžiu, jis yra galingesnis už dvi *GeForce 6800 Ultra* videokortas. Taigi žaidimų kūrėjams atsiveria naujos platybės, o žaidėjams — nauja vaizdo kokybė.

Be žaidimų, konsolė palaiko vaizdo konferencijas, pilnaekranę interneto puslapių peržiūrą, muzikos ir filmų atkūrimą LCD ir plazminiuose televizoriuose su aukšta skiriamąja geba.

Kuo bus gera PlayStation 3? Nuostabiu dizainu (bus parduodama trijų spalvų), milžiniška žaidimų biblioteka (nepamirškite apie suderinamumą), didžiulėmis CPU ir grafinio procesoriaus galiomis, tikrai ne mažesnėmis už *Xbox 360* ir Nintendo Revolution.

PlayStation 3 pasirodys 2006-ųjų metų pavasarį ir kainuos 39 800 jenas (tokia buvo pradinė *PSOne* ir *PS2* kaina). JAV ir Europoje konsolė turėtų kainuoti 299 dolerius ar 299 eurus. Sprendžiant iš SCEA vadovo Kaz Hirai pasisakymo, konsolė netradiciškai gali startuoti pirmiausia ne Japonijoje, o kitose rinkose arba visur iš karto.

Sony Computer Entertainment prezidentas Ken Kutaragi pabrėžė: „Tai superkompiuteris pramogoms". Ir mes su juo sutinkame.

NAŠUMAS IR GALIMYBĖS

Sony atstovų teigimu, *Playstation 3* bus net 35 kartus galingesnė už *PlayStation 2*. Iš tikrųjų *Sony* nepagailėjo pinigų tam, kad palaikytų dominuojančią padėtį konsolių rinkoje, kur laukiama ypač aštrios konkurencijos po daug žadančio *Xbox 360* ir naujos Nintendo konsolės.

PlayStation 3 konsolėje bus naudojamas revoliucinis kelių branduolių 3,2 GHz dažnio procesorius Cell (*PowerPC* šerdis ir 7 apdirbimo daliniai (vienas rezervinis), našumas 218 gigaflopų, arba 2 trilijonai operacijų su slankiuoju kableliu per sekundę). Jis buvo sukurtas bendromis kompanijų *IBM*, *Toshiba* ir *Sony* pastangomis. Toks milžiniškas našumas padės tikroviškai atkurti ne tik veikėjus ir objektus, bet ir lokacijas, ištisus pasaulius, kurie bus skaičiuojami realiu laiku. Su šia konsole *Sony* tikisi maksimaliai sumažinti ribą tarp realaus ir virtualaus pasaulių, tai leis žaidėjams visiškai pasinerti į žaidimą.

Operatyvioji atmintis nenusileidžia procesoriui — konsolė turės 256 MB specialios XDR atminties, kurią papildys 256 MB videoatminties (DDR dažnis 700 MHz).

Sony partnerystė su nVidia buvo labai naudinga. Naujoje konsolėje naudojamas įspūdingų galimybių grafinis procesorius *RSX „Reality Synthesizer"* („tikrovės sintezatorius"), kuris geba suskaičiuoti pikselius 128-bitų tikslumu ir 1080 linijų skiriamąja geba (toks yra „tikros" aukštos skiriamosios gebos standartas).

IŠVAIZDA IR STILIUS

Konsolė yra labai plona, o valdymo pulteliai smarkiai skiriasi nuo egzistuojančių standartų. Jie bus jungiami prie konsolės per bevielį tinklą, naudojant *Bluetooth* technologiją. Vienu metu prie konsolės galima bus jungti iki 7 pultelių. Sony atstovai teigia, kad pulteliai galės autonomiškai veikti 24 valandas be papildomų krovimų.

Be *Bluetooth*, konsolė užtikrina Wi–Fi ir gigabitinį pajungimus. Vartotojas gauna 6 didelio greičio USB 2.0 prievadus, 4 iš priekio ir 2 iš galo. Konsolė turi dvi skaitmenines HDMI išvestis („visiškam skaitmeniniam malonumui" dideliame ekrane), klasikines audio/video išvestis ir optinę S/PDIF išvestį (tiesioginiam jungimui prie audio/video imtuvo).

Be fiksuotos 2,5" sekcijos kietajam diskui (jo talpa neskelbiama), PlayStation 3 turės *Memory Stick Duo* ir *SD/CF flash* kortelių skaitytuvą.

PS3 TECHNINIAI DUOMENYS

CPU - Cell
Power PC šerdis
7 apdorojimo daliniai po 3,2 GHz
1 rezervinis apdorojimo dalinys
Laikinoji atmintis L2 512 kb

GPU – nVidia RSX 550 MHz
Visiškas HD (iki 1080p) x 2 kanalai

Garsas
Dolby Digital 5.1, DTS, LPCM

Atmintis
256 Mb XDR, 3,2 GHz
256 Mb GDDR3, 700 MHz

Sistemos laidumo geba
Operatyvios atminties: 25,6 Gb/s
VRAM: 22,4 GB/s
RSX: 20 Gb/s (nuskaitymas) + 15 Gb/s (įrašymas)

Kaupikliai
2,5" (5 cm) kietas diskas (talpa neskelbiama)
Memory Stick Standard/Duo/Duo Pro
SD/Compact Flash (I ir II rūšių)

Ryšys
Bluetooth valdymo pulteliams (iki 7)
6x USB 2.0 prievadai
Wi-Fi PSP pajungimui
Gigabitinis Ethernet

Audio/Video išėjimai
Skiriamųjų gebų 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p palaikymas
2x HDMI
S/PDIF optical

Duomenų laikmenos ir formatai
PlayStation CD-ROM, PS2 CD-ROM, CD-DA, CD-R/RW, SACD (hybrid, HD dual disc), DVD, DVD-ROM, DVD+/-R/RW, Blu-Ray Disc, BD-ROM, BD-R.

PLAYSTATION 3 PROJEKTAI

AVALON

Leidėjas: Nežinomas;
Kūrėjas: Climax Studios;
Žanras: Automobilių šaudyklė;
Ta pati komanda, kuri savo laiku buvo atsakinga už populiarios MotoGP frančizės atsiradimą, šiuo metu dirba su savo pirmu *next-gen* projektu. Studijos *Climax* automobilių šaudyklė, skirta *PS3* ir *Xbox 360* konsolėms, yra beveik užbaigta. Naudojantis *Blimey 2* ir Tomcat Toolset grafinių variklių kombinaciją, šis žaidimas pasirengęs konkuruoti su kitais naujos kartos žanro žaidimais: *Twisted Metal* ir *Full Auto*.

Nepaisant savo kūrimo statuso, žaidimas iki šiol nebuvo palikęs Climax vidinės studijos ribų. Viskas, ką apie jį žinome, yra informacija iš pačių kūrėjų. Jie patvirtino, kad žaidime bus naudojami pažangiausi grafiniai efektai, fizika ir apšvietimas. Be to, net kelis žaidimo režimus galima bus žaisti *online*.

DEVIL MAY CRY 4

Leidėjas: Capcom;
Kūrėjas: Capcom;
žanras: Veiksmo;
Apie šį žaidimą nežinome beveik nieko. Tik tai, kad „Mes gimstame, nekaltieji kenčia, legendos atsiranda, blogis yra baudžiamas" — būtent tokia fraze buvo oficialiai pristatytas paties žaidimo kūrimo faktas parodos metu. Ir turime dar vieną aukštos skiriamosios gebos paveiksliuką, kuriame Dante stovi prieš senovinę pilį, paslėptą pūgoje. Visa kita informacija apie žaidimą laikoma paslaptyje, net apytikslė išleidimo data yra nežinoma.

EYEDENTIFY

Leidėjas: Sony Computer Entertainment;
Kūrėjas: Sony Computer Entertainment;
Žanras: Videokameros ir balsu valdomas nuotykių žaidimas
Vienas iš nedaugelio žaidimų; iš pat pradžių pasirengęs išnaudoti pažangias PS3 technologijas: HD-IP videokamerą ir ausines. Labiausiai šis žaidimas primins PS2 žaidimą LifeLine, sukurtą kompanijos Konami, tik bus gerokai sudėtingesnis.

Žaidėjams teks duoti komandas balsu 2 žavioms slaptoms agentėms, kurios bandys prasiskverbti į vietas, kuriose joms nederėtų būti, įtaisys bombas ir darys kitus šnipų dalykėlius. O pats svarbiausias dalykas yra tas, kad videokamera leis naudoti pačių žaidėjų vaizdus žaidime. Kaip — mes kol kas nežinome.

FINAL FANTASY PS3

Leidėjas: Square Enix;
Kūrėjas: Square Enix;
žanras: RPG;
Beveik 2000 žmonių, parodos metu susirinkusių Sony rengiamoje spaudos konferencijoje, nusivylimui, kitas Final Fantasy nebus FF VII remake'as, o visiškai nauja frančizės dalis, sukurta specialiai PlayStation 3 konsolei. Square Enix prezidentas Yoichi Wada patvirtino žaidimo kūrimo faktą ir pasakė, kad greičiausiai tai bus Final Fantasy XIII. Jokios kitos oficialios informacijos apie žaidimą šiuo metu nėra.

THE GETAWAY 3

Leidėjas: Sony Computer Entertainment;
Kūrėjas: SCE Studios Soho;
žanras: Veiksmo;
Anglijoje Sony kompanijos sukurta Getaway frančizė yra viena populiariausių. Todėl europiečiai su ypatingu nekantrumu laukia būtent šio žaidimo. Deja, informacijos apie jį žinoma mažokai, tik keli faktai. Klipai demonstroja stulbinančio grožio žaidimo aplinkas, o Londono Regento gatvė žaidime atrodo kaip tikra: tiek realiai kūrėjai sugeba perduoti visas smulkmenas. Mums tik belieka tikėtis, kad ir „geimplėjus" neatsiliks.

HEAVENLY SWORD

Leidėjas: Sony Computer Entertainment;
Kūrėjas: Ninja Theory;
žanras: Veiksmo;
Ekskliuzyvinis PlayStation 3 projektas, kuriamas tos pačios komandos, kuri savo laiku pateikė mums Kung Fu Chaos žaidimą. Šioje nindzės dramoje mums siūloma žaisti už moterį-kovotoją, kuriai beliko gyventi tik kelias dienas. Tačiau prieš savo mirtį mergina nutarė išvaduoti savo šalį nuo kietaširdžio karaliaus ir jo didžiulės kariuomenės. Pakeliui ji aplankys daugybę vietovių, mūšių laukus, miškus, upes ir net... rojų.

Pats įdomiausias naujo žaidimo aspektas yra „geimplėjus". Herojė naudos laisvo stiliaus mūšių sistemą, kuri leis jai akimirksniu persijungti tarp daugybės stilių ir ginklų, vienodai sėkmingai pulti priešus ir po vieną, ir ištisomis armijomis. Be to, laukite daugybės daužomų objektų ir kitų aplinkos pakeitimo faktorių.

I-8

Leidėjas: Sony Computer Entertainment;
Kūrėjas: Insomniac Games;
Žanras: Pirmojo asmens šaudyklė;
Kad įsitikintume, kaip vaikinai iš Insomniac mėgsta pirmojo asmens šaudykles, užtenka pasižiūrėti į jų istoriją. Nuo PSOne žaidimo Disruptor iki artėjančio PS2 žaidimo Ratchet: Deadlocked visuose gausu FPS elementų. Todėl visai nenustebome išgirdę apie naują šios studijos projektą — I-8 (pavadinimas dar nėra galutinis; tai tik reiškia, kad turime aštuntą studijos sukurtą projektą).

Keli klipai, demonstravę žaidimą parodos metu, privertė padaryti išvadą, kad turėsime vidurį tarp Call of Duty ir DOOM. Daugybė sąjungininkų, kovojančių su priešiškai nusiteikusiais ateiviais, grėsmingas, vorą iš filmo „Starship Troopers" primenantis bosas, įspūdingi specialieji efektai — štai ir viskas, ką kol kas siūlo mums šis žaidimas.

METAL GEAR SOLID 4

Leidėjas: Konami Digital Entertainment;
Kūrėjas: Kojima Productions;
žanras: Stealth veiksmo;
Didžiausio populiarumo sulaukęs PS3 žaidimas parodos metu. Kuriamo naujai įkurtos Hideo Kojima'os studijos Kojima Productions Metal Gear Solid 4 veiksmas prasidės praėjus 3 metams po Sons of Liberty įvykių ir pristatys naujovišką žaidimo koncepciją „nėra kur slėptis". Kaip ir anksčiau, pagrindinį vaidmenį atliks Solid Snake, o finalinėje žaidimo versijoje išvysime *online* režimą. Be paties Snake, dar mažiausiai septyni veikėjai pasirodys Metal Gear Solid 4 žaidime: Vamp, Meryl Silverberg, Revolver Ocelot, Otacon, Raiden, Big Boss ir Naomi Hunter.

MOTORSTORM

Leidėjas: Sony Computer Entertainment;
Kūrėjas: Evolution Studios;
Žanras: Lenktynės;
Nors ir keista, tačiau būtent

šio žaidimo *trailer*'is parodos metu sulaukė didžiausių pagyrimų. Nepaisant to, kad nežinome, kiek Evolution studijos kuriamą projektą pristačiusiame klipe buvo išanksto sugeneruotos grafikos, o kiek tikros, žaidybinės, vis viena įspūdį jis palieka milžinišką. Ir pridėkite čia dar faktą, kad žaidimas bus ekskliuzyvus PS3 konsolei.

Žaidime be jokių taisyklių galėsime važinėti daugybe visureigių automobilių — nuo motociklų iki sunkvežimių. Didelės įtakos „geimplėjui" turės įvairiapusės aplinkos, ir nepasiruošusiems šiam *next-gen* važiavimui teks labai pasigailėti.

NI-OH

Leidėjas: KOEI;
Kūrėjas: KOEI;
žanras: Veiksmo;
Ni-Oh — pirmasis kompanijos KOEI PS3 žaidimas, pačių kūrėjų apibūdinamas kaip „unikalus istorinis veiksmas". Ką tai reiškia, iki galo nežinome, tačiau prisiminus kompanijos specializaciją, kitus žaidimus: *Dynasty Warriors, Samurai Warriors* ir *Crimson Sea*, galima pakankamai tvirtai teigti, kad turėsime eilinį hack'n'slash, tik šį kartą *next-gen* konsolėje, su visomis aplinkybėmis.

TEKKEN PS3

Leidėjas: Namco;
Kūrėjas: Namco;
Žanras: Muštynės
Keista, tačiau iš visų būsimų patvirtintų PlayStation 3 žaidimų, Tekken PS3 yra pats paslaptingiausias. Kuriamas grafikos meistrų iš Namco, naujausia „Geležinio Kumščio Karaliaus" versija turės Jin'ą Kazama ir pasirodys PS3... mes net nežinome kada! Vienintelė įdomi detalė, kad tai bus tikros muštynės, o ne Death by Degrees stiliaus veiksmo žaidimas.

VISION GRAN TURISMO

Leidėjas: Sony Computer Entertainment;
Kūrėjas: Polyphony Digital;
Žanras: Lenktynės;
Viena sėkmingiausių franšizių Playstation gyvavimo istorijoje tęsia savo pergalingą žygį. Pats naujausias jos atstovas, žaidimas Vision GT, žada žaidėjams pateikti tikrų mašinų susidūrimų ir jų pasekmes — ir tai reiškia, kad kolizijų efektai pagaliau pagražins kiekvieno vairuojamą mašiną.

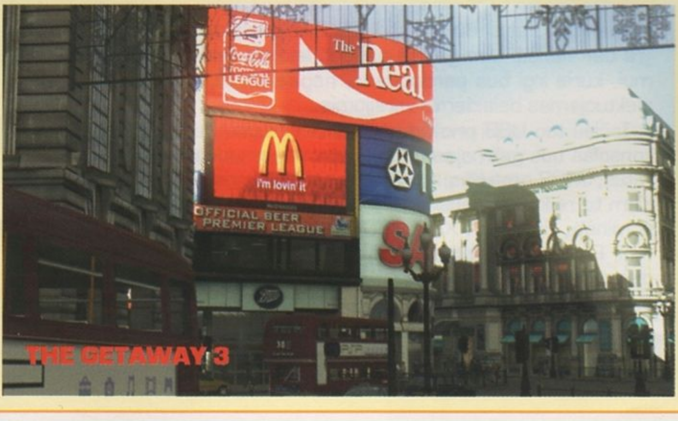
Parodos metu demonstruotas klipas pristatė žaidimo įspūdingą detalizacijos lygį, beveik 20 tarpusavyje lenktyniaujančių mašinų, vienu metu matomų ekrane. Tai yra dvigubai daugiau negu šiuo metu galime pamatyti PlayStation 2 GT4 versijoje.

LAUKINIŲ VAKARŲ PROJEKTAS

Leidėjas: Rockstar Games
Kūrėjas: Nežinomas
žanras: Nežinomas
Pademonstruotas klipo pavidalu Sony surengtoje spaudos konferencijoje, šis Rockstar kompanijos kuriamas PS3 ekskliuzyvas siūlo mums vieno kaubojaus vaidmenyje atsidurti įvairiose Laukinių Vakarų vietovėse, pradedant išmirusiais miestais ir baigiant dykumomis. Labiausiai žaidimas primena kompanijos sukurtą *PlayStation 2* konsolei *Red Dead Revolver*, nors patys *Rockstar* atstovai atsisako kaip nors komentuoti būsimą žanrą ir net tikslų pavadinimą.

DEVIL MAY CRY 4

I-8



THE GETAWAY 3

MOTORSTORM

Microsoft Xbox 360

ŽVILGSNIS IŠ ARČIAU

Parodos metu kompanija *Microsoft* pagaliau anonsavo Xbox įpėdinį — naują konsolę *Xbox 360*, pademonstravo visiems norintiems jos galimybes. Panašu, kad nauja konsolė gali tapti pačia populiariausia, atviriausia ir galingiausia žaidimų platforma iš visų egzistuojančių rinkoje.

Kompanijos *Microsoft* konsolėje naudojamas *PowerPC* specialusis procesorius. *Xbox 360* sugebės vienu metu apdoroti net šešis nepriklausomus duomenų srautus, o tai leis pasiekti naują našumo, grafikos, garso ir „geimplėjaus" lygį. Bet ir tai dar ne viskas. *Xbox 360* galima vadinti universaliausia žaidimų konsole, kadangi USB prievadai suteikia plačių galimybių periferinių įrenginių jungimui.

TECHNINĖS SPECIFIKACIJOS

CPU – IBM PowerPC
* 3 vienodi branduoliai, veikiantys 3,2 Ghz taktiniu dažniu.
* 2 aparatiniai srautai vienam branduoliui.
* 1 vektorių blokas VMX-128 vienam branduoliui.
* 128 VMX-128 tipo registrai VMX-128 vienam aparatiniam srautui.
* 1 Mb L2 „kėšo".

Procesoriaus naumas
* 9 milijardai skaliarinės daugybos operacijų per sekundę.

GPU — Ati grafinis procesorius
* 500 Mhz.
* 10 integruotos DRAM.
* Bendra „šeiderių" architektūra.

Poligonų našumas
* 500 milijonai trikampių per sekundę.

Pikselių užpildymo greitis
* 16 giga „sample'ų" per sekundę 4X MSAA pagalba.

Atmintis
* 512 Mb GDDR3 tipo atminties.
* 700 MHz.
* Bendra architektūra.

Sistemos pralaidumo geba

* 22,4 Gb/s — operatyvios atminties.
* 256 Gb/s — EDRAM atminties.
* 21,6 Gb/s — procesoriaus magistralė.

Bendras sistemos naujumas

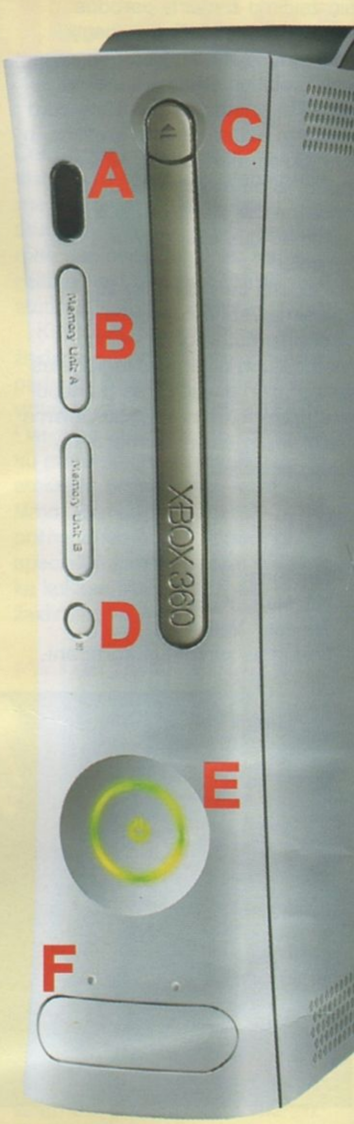
* 1 TFLOP operacijų su slankiuoju kableliu.

Kaupikliai
* Nuimamas 20 Gb kietas diskas.
* 12X DVD-ROM.
* Atminties kortelių, kurių talpa prasideda nuo 64Mb, palaikymas.

Ryšys
* 4 belaidžių valdymo pultelių pajungimo galimybė.
* 3 USB 2.0 prievadai.
* 2 jungtys atminties kortelėms.
* IR spindulių prievadas.

Atkreipkite dėmesį, kad konsolės DVD įrenginys nebus derinamas su Blu-Ray arba HD-DVD formato diskais.

Priekinėje konsolės panelėje išdėstyti:
a)IR spindulių prievadas;
b)Atminties modulių prievadai;
c)DVD įrenginys ir ištraukimo mygtukas;
d)Belaidžių įrenginių jungimo mygtukas;
e)Konsolės įjungimo mygtukas su šviesos žiedu;
f)Du USB 2.0 prievadai (uždengti dangteliu).



DAUGIALYPĖS TERPĖS GALIMYBĖS

Už dangtelio slypi du įprasti USB 2.0 prievadai, o galinėje panelėje yra dar vienas. Jas galima naudoti laidinių valdymo pultelių pajungimui, kurie irgi bus parduodami, nepaisant to, kad X360 bus komplektuojamas belaidėmis versijomis.

Tačiau tuo USB prievadų nauda nesibaigia. Per juos prie konsolės bus galima pajungti skaitmenines videokameras, fotoaparatus, *MP3* grotuvus ir net... Sony PSP konsolę iš konkurentų! Kam to reikia, paklausite jūs? Atsakome — duomenų persiuntimui iš minėtų įrenginių į *Xbox 360* kietąjį diską tolimesniam jų atkūrimui. Pavyzdžiui, nuotraukas iš fotoaparato galėsite perkelti į kietąjį diską, pakoreguoti, išvesti į TV ekraną ir išsaugoti. Be to, prie USB prievadų bus jungiamos pelytės ir klaviatūros.

Be *Xbox 360*, bus gaminama ir *online* konsolės versija, kuri vadinsis *„Xbox Live"*. Joje išėjimui į interneto tinklą numatyti Ethernet ir Wi-Fi (IEEE 802.11 a/b/g) moduliai.

YPATINGOS FUNKCIJOS

Nors *Xbox 360* gali veikti visiškai be laidų (išskyrus „maitinimą"), *Microsoft* nutarė panaudoti IR spindulių prievadą tam, kad konsolę galima būtų valdyti naudojant distancinio valdymo pultą. Pastarasis turės visą „*Windows Media Center*" funkcijų rinkinį ir standartinius atkūrimo, pauzės ir stabdymo mygtukus (DVD filmų peržiūrai).

Taip pat šiame pulte aptiksite XYAB klavišus, tokius pačius kaip ir valdymo pultelyje, taigi kartais galėsite su juo ir pažaisti. Originalaus Xbox vartotojams tikriausiai patiks galimybė įjungti ir išjungti konsolę valdymo pulteliu arba DV pultu, todėl dabar bėgioti iki konsolės nebereikės. Panaudojant *Xbox Guide* mygtuką DV pultelyje arba valdymo pultelyje galėsite naudoti Xbox valdymo panelę nenutraukiant žaidimo ir neperkraunant konsolės.

Be kietojo disko, į 360 galima bus įstatyti dvi atminties korteles MU („*Memory Unit*"). Jas galėsite naudoti žaidimų save'ų ir failų kopijavimui, jei nenorėsite nešiotis kietąjį diską. *Microsoft* dar nenusprendė, ar bus tokiomis kortomis komplektuojamos konsolės.

Belaidžių įrenginių pajungimo mygtukas leidžia konsolei susisiekti su valdymo pulteliais ir ausinėmis. Be to, jis užtikrina, kad X360 savininkai už gretimų durų neprisijungs prie jūsų konsolės.

Įjungimo mygtukas niekuo neypatingas. Bet jį supa labai įdomus šviesos žiedas, kurį sudaro keturi šviesos diodai — kiekvienas atitinka vieną iš keturių valdymo pultelių, pajungtų prie konsolės. Tai leis žaidėjams lengviau žinoti pajungimų skaičių. Be to, analogiški šviesos diodai bus išdėstyti ir ant pačių valdymo pultelių. Žaidimo metu spalvomis jie pateiks svarbią žaidėjui informaciją.

KONKURENTAI

Nors specifikacijos įspūdingos, mums visgi labai įdomu, kaip *Microsoft* ketina uždirbti iš viso to pinigų, nes dabartinė *Xbox* karta nuostolinga dėl „hardware" išlaidų. Į tai *Microsoft* atstovai atsakė, kad šį kartą jie patys yra „čipų" dizaino savininkai. Be to, jie gali gaminti „čipus" ten, kur panorės, o tai irgi leis sumažinti išlaidas.

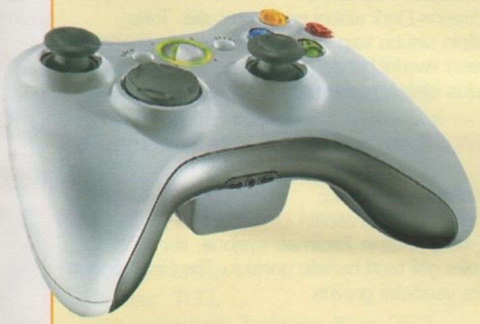
Priminsiu, kad dabartinis *Xbox* naudoja CPU ir GPU „čipus", kurių dizainas priklauso (atitinkamai) Intel ir Nvidia kompanijoms. Todėl kiekvieną naują konsolių partiją reikia aptarti su šių kompanijų atstovais, kurie kainą gali ir padidinti. Dabar *Microsoft* tikisi išnaudoti konkurencijos tarp gamintojų privalumus.

VALDYMO PULTELIS

Xbox 360 valdymo pultelis įtartinai primena Sony originalų pultelį, toks pat patogus ir stilingas. Jis dirba nuo vieno AA tipo galvaninio elemento, tačiau galėsite naudoti ir akumuliatorius, kurie bus kraunami per USB 2.0 prievadą viršutinėje pultelio dalyje.

Pažymėsime ir pultelio garso bei išplėtimo lizdus. Į garso lizdą galima bus įstatyti laidines *Xbox* ausines, jei belaidės jūsų netenkins.

Viena įdomesnių naujos konsolės galimybių — skaitmeninės kameros, primenančios Eye Toy, pajungimas. Ją galima panaudoti žaidėjo nuotraukos perkėlimui į kai kurių žaidimų pagrindinių veikėjų tekstūras. Parodos metų atlikti bandymai įrodė, kad žaidimų veikėjai su tikrų žaidėjų veidais atrodo puikiai!



DIZAINAS

Naujos konsolės dizainas palieka labai malonų įspūdį. Sutikite, kad jis kur malonesnis už pirmojo Xbox juodąją dėžę. Korpusą, analogiškai kaip ir PlayStation 2 atveju, galima statyti ir vertikaliai, ir horizontaliai.

Korpuso viršuje (jei konsolė stovi vertikaliai) slepiasi nuimamas kietasis diskas. Iš pradžių baziniai konsolės variantai bus įrengiami 20 GB talpos diskais. Vėliau juos galima bus pakeisti į didesnius.

NAŠUMAS, BALANSAS, LANKSTUMAS

Konsolėje naudojamas specialiai jai sukurtas PowerPC „šeimos" procesorius. ie procesoriai yra žinomi tuo, kad seniai naudojami Apple kompiuteriuose. *Xbox 360* PowerPC procesorius turi 1MB L2 rūšies „kėšo" ir 3 branduolius, kurių kiekvienas veikia 3,2 GHz taktiniu dažniu. Kiekvienas branduolys palaiko dviejų srautų apdorojimą (technologija primena Hyper-Threading), tad gauname šešis. Tai reiškia, kad vienu metu galima paleisti iki šešių programų. Taigi nuo šiol žaidimų kūrėjai galės garsą „pririšti" prie vieno srauto, DI — prie kito, grafiką — prie trečio ir t. t. Dabar jie patys galės spręsti, kam naudoti konsolės resursus. Kadangi toks galingas procesorius išskiria daug šilumos, jam aušinti Microsoft nutarė naudoti vandens aušinimo sistemą su vakuuminiu sutankinimu.

Grafinis naujos konsolės procesorius buvo sukurtas Ati kompanijos. Jis veikia 500 MHz dažniu, turi 10 MB integruotos atminties ir 48 universalius „šeiderius".

Microsoft patvirtino *Xbox 360* suderinamumą su *Xbox*, bet tik kai kuriems projektams. Manoma, kad tai bus tik patys populiariausi *Xbox* žaidimai, o pats suderinamumas bus realizuojamas per mokamą emuliatorių, kurį bus galima atsiųsti per *Xbox Live*.

Nauja sistema JAV pasirodys šių metų lapkričio 14 dieną — per ketvirtąsias *Xbox* starto šioje šalyje metines. Startas Europoje turėtų būti netrukus.

XBOX 360 PROJEKTAI

Su patosu surengtas Xbox 360 anonsas sukūrė daugiau klausimų negu atsakymų į juos. Todėl mes siūlome jums patiems pažvelgti į žaidimų, anonsuotų šiai sistemai (išskyrus multikonsolinius), paveiksliukus. Iš anksto atsiprašome už kai kurių vaizdų kokybę, nes dauguma jų paimti tiesiog iš pristatomųjų žaidimų klipukų. Bet kokiu atveju, žiūrėkite ir mėgaukitės.

TEST DRIVE UNLIMITED

Kūrėjas: Atari;
Leidėjas: Atari;
Viena pačių seniausių legendinių lenktynių frančizių, palaipsniui visų užmiršta. Atkurtas *Xbox 360* konsolėje *Test Drive Unlimited* žaidimas žada greičio pojūtį, malonių vizualių efektų ir kelias kameros valdymo funkcijas įrašymo ir peržiūros režimuose. Be to, laukiama, kad finalinę žaidimo versiją bus galima žaisti ir atnaujinti per *Xbox Live*.

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Kūrėjas: Bethesda;
Leidėjas: Bethesda;
Garsi RPG frančizė *Elder Scrolls* išdidžiai grįžta su nauja serialo dalimi Elder Scrolls *IV: Oblivion*. Projektas žada milžinišką (beveik triskart didesnį už *Morrowind*) pasaulį, prikimštą monstrų, kurie gyvena savo gyvenimą, su iš dalies griaunamais pastatais ir magiškais artefaktais.

GHOST RECON 3

Kūrėjas: Ubisoft Montreal;
Leidėjas: Ubisoft;
Šį kartą *Ubisoft* siūlo futuristinę urbanistinę komandinę šaudyklę su griaunamais pastatais ir pakankamai silpna animacija. Kalbėti apie grafikos revoliuciją šiuo atveju tikrai neverta, kaip ir apie naują žodį visiems atsibodusiame žanre.

PROJECT GOTHAM RACING 3

Kūrėjas: Bizarre Creations;
Leidėjas: Microsoft;
Lenktynių frančizė, kažkada išgarsėjusi stulbinančiomis vizualiomis galimybėmis, bet stebėtinai nuobodžiu „geimplėjumi". Sprendžiant iš pirmųjų klipų, nuo tų laikų niekas nepasikeitė. Grafinis varikliukas priartėjo prie išsvajoto fototikroviškumo, o „geimplėjus" stabdo ir tikisi žaidimo per tinklą galimybės palaikymo, dėl kurio, kaip žinome, gali išplaukti į paviršių net pats silpniausias projektas.

CALL OF DUTY 2

Kūrėjas: Infinity Ward;
Leidėjas: Microsoft;
Perkelti PC žaidimą į naujos kartos konsolę nieko jame nepakeitus — išties genialus sprendimas. Tačiau tai daug geriau negu leisti tuos pigius dirbinius, kuriuos rasite išvardintus vėliau. Be to, dar reikia paskubėti išleisti *Call of Duty 2 PC* platformoje, kol nepasirodė kitos didžiosios šaudyklės.

THE DARKNESS

Kūrėjas: Starbreeze Studios;
Leidėjas: Majesco;
Tiesą pasakius, po *Chronicles of Riddick* esame pasirengę pirkti žaidimus iš Starbreeze Studios nežiūrėdami. Naujasis studijos projektas žinomo Vakaruose komikso motyvais siūlo jums tapti blogu vaikinu, kuris kartą miręs nutaria pasiųsti į aną pasaulį ir daugybę savo priešų.

GEARS OF WAR

Kūrėjas: Epic Games;
Leidėjas: Microsoft;
Jeigu šioje platformoje ir yra žaidimas, kuris sugebės „parduoti" *Xbox 360*, tai tik *Gears of War*. Pritrenkianti šaudyklė iš *Epic Games* pasakoja apie buvusį kalinį, vardu Marcus Fenix, kuris atsiduria planetoje Sira ir stoja į *The Coalition of Ordered Governments* gretas tam, kad kovotų su milžiniškais monstrais The Locusts. *Multiplayer* režimo palaikymas garantuotas.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Kūrėjas: Rare;
Leidėjas: Microsoft;
Tolimais 2001-aisiais GameCube konsolei anonsuotas žaidimas, vėliau sudarius partnerystę su *Microsoft* nuspręstas perkelti į *Xbox*, o po to atidėtas iki naujos kartos laikų. Princesė elfė sugeba pasiversti į dešimt visiškai skirtingų padarų ir žaibiškai kovoti malonių specialiųjų efektų fone. Nenustebsime, jeigu *Kameo: Elements of Power* bus parduodamas kartu su *Xbox 360* viename komplekte.

PERFECT DARK ZERO

Kūrėjas: Rare;
Leidėjas: Microsoft;
Joanna Dark aiškiai ne ten pataikė. Tokio grafinio siaubo kaip šis mes nematėme jau seniai. Vėlesni vaizdai bando pataisyti padėtį, bet netgi gražūs efektai negali išlyginti kreivų modelių.

DIMITRI

Kūrėjas: Lionhead;
Leidėjas: Microsoft;
Piterio Mulinje žaidimas–svajonė, kuris iš esmės gali tapti banaliu garsiųjų *The Sims* dvyniu. Nors vaizdeliai gražūs.

QUAKE 4

Kūrėjas: Raven Software;
Leidėjas: Activision;
Jeigu manote, kad Activision apsiribojo tik naujų *Tony Hawk* ir *Call of Duty*, tai labai klystate. Vienas iš naujos konsolės startinių projektų yra *Quake IV*. Manome, kad žmogaus pavertimas kiborgu ir maloni grafika pradžiugins daugelį.

BLUE DRAGON

Kūrėjas: Mistwalker;
Leidėjas: Microsoft;
Multiplikacinis penkių draugų nuotykis,

žadantis tapti įdomiu *RPG* žaidimu visiems *Dark Cloud* mėgėjams. O jei dar pridėsime, kad tai naujai įkurtos Mistwalker studijos ir jos steigėjo, Final Fantasy tėvo Hironobu Sakaguchi, kūrinys...

LOST ODYSSEY

Kūrėjas: Mistwalker;
Leidėjas: Microsoft;
Dar vienas *RPG* Hironobu žaidimas, pasakojantis apie žmogų, kuris gyveno tūkstančius metų ir staiga nusivylė savo gyvenimu. *Final Fantasy X* stilius, puiki grafika, naudojanti visas naujos konsolės „geležies" galimybes ir neįtikėtinai gyvybingi veikėjai. Šis emocionalus nuotykis gali mus įtikinti pirkti *Xbox 360*.

NINETY NINE NIGHTS

Kūrėjas: Q Entertainment + Phantagram;
Leidėjas: Microsoft;
Žaidimų *Lumines* ir *Meteos* kūrėjas, garsus dizaineris Tetsua Mizaguchi nusprendė sukurti naują strateginį projektą pakvietęs į pagalbą kūrėjus iš Phantagram studijos. Pirmi vaizdai džiugina mus masiniais mūšiais ir detalizavimu, bet niekas nežino, kas bus žaidime.

DEAD OR ALIVE 4

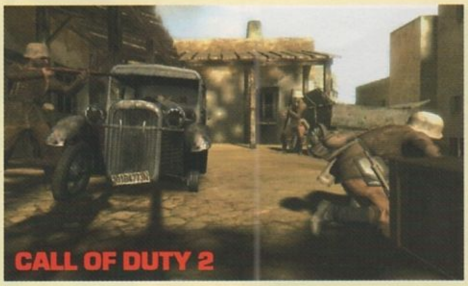
Kūrėjas: Team Ninja;
Leidėjas: Tecmo;
Merginų kūnai judės dar tikroviškiau, suknelės bus dar atviresnės, o sijonėliai — dar trumpesni. Viso kito žinoti ir nereikia, tiesa?

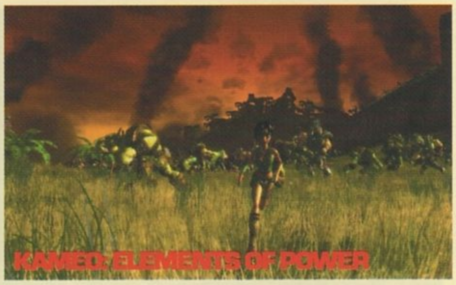
TETRIS THE GRAND MASTER

Kūrėjas: Arika;
Leidėjas: THQ;
Pats geriausias žaidimas *Xbox 360* konsolei — tai Tetris. Susitaikykite su tuo — toks yra gyvenimas. Klasika nemiršta.

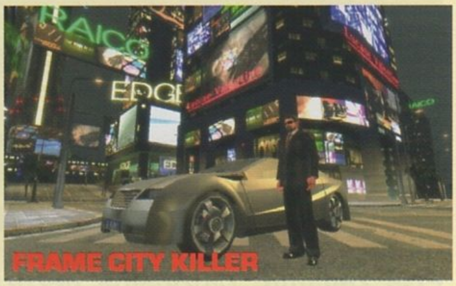
FRAME CITY KILLER

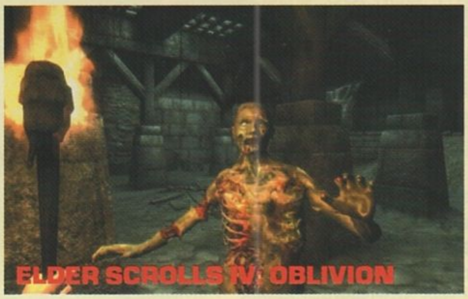
Kūrėjas: Namco;
Leidėjas: Namco;
Akivaizdus pavyzdys, kaip iš puikaus *Unreal 3* galima padaryti trivialaus *Hitman* kloną. Nors žaidimas atrodo visai neblogai, mes tikimės rimtų pakeitimų finalinėje versijoje. Nes tuomet jau pasirodys visada genialus *Grand Theft Auto* ant *PlayStation 3*, po kurio visiems kitiems pasidarys baisiai gėda.

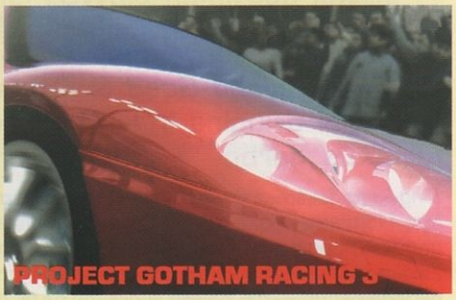

CALL OF DUTY 2


KAMEO: ELEMENTS OF POWER

DEAD OR ALIVE 4

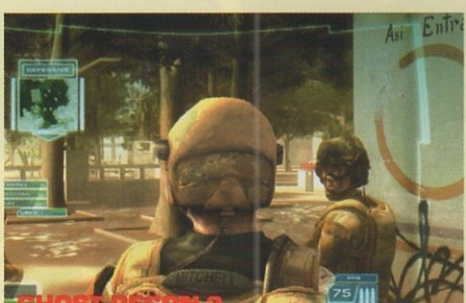

FRAME CITY KILLER

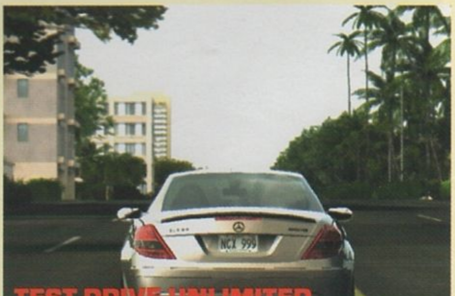

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION


PROJECT GOTHAM RACING 3

GEARS OF WAR

QUAKE 4


GHOST RECON 3


TEST DRIVE UNLIMITED

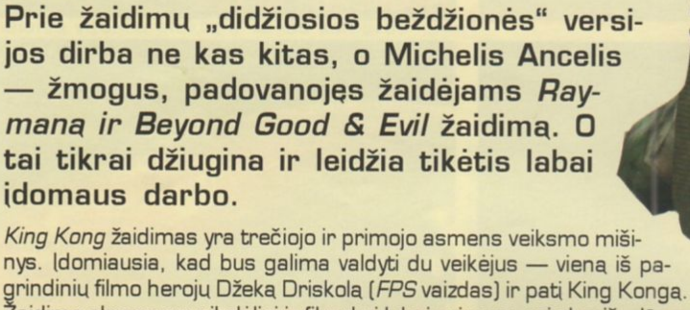
King Kong

Daugelis jau tikriausiai žinote, kad Žiedų Valdovo trilogijos režisierius Peter Jackson kuria garsiojo King Kongo perdirbinį. O Ubisoft kompanija ruošia žaidimą pagal šį filmą.
Prie žaidimų „didžiosios beždžionės“ versijos dirba ne kas kitas, o Michelis Ancelis — žmogus, padovanojęs žaidėjams *Raymaną ir Beyond Good & Evil* žaidimą. O tai tikrai džiugina ir leidžia tikėtis labai įdomaus darbo.

King Kong žaidimas yra trečiojo ir primojo asmens veiksmo mišinys. Įdomiausia, kad bus galima valdyti du veikėjus — vieną iš pagrindinių filmo herojų Džeką Driskolą (*FPS* vaizdas) ir patį King Kongą. Žaidimo ekrano paveikslėliai ir filmukai labai primena vaizdus iš „Jūros periodo parko“ — džiunglėse sutiksime ne tik didžiąją beždžionę, bet ir daugybę piktų dinozaurų.

Žadama interaktyvi aplinka, veikianti dviem lygiais. Žaidžiant už Džeką Driskolą bus galima sąveikauti tik su tam tikromis aplinkos dalimis pagal žmogaus galimybes. O štai King Kongas dėl savo dydžio su aplinka galės daryti ką panorėjęs — naikinti įvairius objektus bei naudoti juos kovai su dinozaurais.

Koks bus žaidimo siužetas, kaip siesis su filmu ir kodėl atsirado dinozaurų, kūrėjai nedetalizuoja, be abejo, nenorėdami sugadinti filmo žiūrėjimo malonumo. Filmas apie King Kongą žada pasirodyti vasarą, o žaidimas — rudenį.



Brothers in Arms: Earned in Blood

Praėjusiame numeryje pasakojome apie *Ubisoft* karinę šaudyklę, sukurtą pagal tikrus įvykius — *Brothers in Arms: Road to Hill 30*. Netrukus po žaidimo starto kompanija paskelbė ir apie tęsinį — *Earned in Blood*. Žaidimas, be abejo, bus labai panašus į originalųjį *Brothers in Arms*, tačiau kūrėjai žada daug ką patobulinti ir suteikti daugiau galimybių.

Žaidime jums teks ką tik paaukštinto seržanto Joe „Red“ Hartsock vaidmuo. Pirmojoje serijoje jis buvo priedangos komandos lyderis. Vėl teks išsilaipinti priešų užnugaryje ir skverbtis kelią naikinant jų įsitvirtinimus. Didelis skirtumas nuo praėjusios serijos tas, kad dabar ir vokiečiai naudos panašią burių taktiką, ne tik slėpsis už priedangų. Jie patys gali apsupti jūsų būrį, jei būsite neatsargus ir pasirinksite ne tokį puolimo kelią.

Galima pastebėti jau iš pirmųjų paveikslėlių, kad *Earned in Blood* veiksmas vyks labiau miesto teritorijose, o ne kaimeliuose, kaip buvo praėjusioje serijoje. Keliausite nuo vienos gatvės iki kitos, nuo vieno namo kito link „valydami“ vokiečių įsitvirtinimus. Tokios aplinkos, kaip teigia kūrėjai, padės išnaudoti patobulintas žaidimo savybes — geresnes tekstūras ir detalesnį aplinkos griovimą.

Earned in Blood turės ir naują *co-op* režimą, kur vienam žaidėjui teks Joe Hartsock, o kitam — buvusio vadovo Matt Baker vaidmuo. Žaidimas žada pasirodyti šį rudenį.

George Romero's City of the Dead

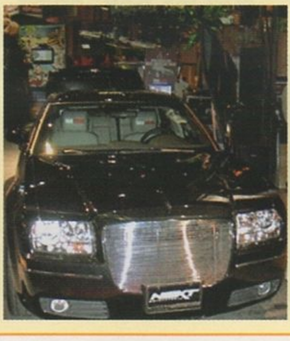
Šį žaidimą gal ir būtume praleidę pro akis kaip eilinę zombių mėsmalę, jei ne vardas ir pavardė jo pavadinime. Džordžas Romero — vienas garsiausių siaubo filmų kūrėjų, išleidęs ne vieną siaubo filmą, tarp kurių žymiausi yra Dead serijos filmai „Gyvųjų numirėlių naktis", „Numirėlių aušra" ir „Numirėlių diena". Pats režisierius po ilgos pertraukos vėl kuria filmus šiai negyvėlių serijai, o kartu su žaidimų kūrėjais *Kuju Entertainment* ruošia ir žaidimą *City of the Dead*.

City of the Dead nėra paremtas kuriuo nors Romero filmu, tiesiog vyksta jo sukurtoje platesnėje *Dead* visatoje. Žaidimo metu teks valdyti vieną iš penkių skirtingų veikėjų, kurie tiesiog bando išgyventi gyvų numirėlių pilname mieste. Žaidimas yra žiauri pirmojo asmens šaudyklė — nei daugiau, nei mažiau. Zombių žudymui turėsite nemenką arsenalą: pistoletų, kulkosvaidžių, granatų ir šratinių šautuvų. Įvairūs ginklai turi specifinių savybių, tik kai kurios bus naudingos ne jums. Pavyzdžiui, šratinį šautuvą reikia užsitaisyti kaskart iššovus. Žinoma, tai nepatogu, tačiau kai iš visų pusių puola zombiai, adrenalino kiekis tik padidėja. Kai kuriuos ginklus taip pat galima „patobulinti" pritvirtinant prie jų aštrius daiktus, kad būtų galima efektyviai naudoti grumtynėse neeikvojant šovinių.

Tačiau tikrosios žaidimo „žvaigždės", be abejo, yra patys zombiai. Jų bus daug ir įvairių, jie vaikščios grupėmis. Be daugiau ar mažiau įprastų jų rūšių, bus ir tokių keistenybių: zombiai–policininkai, šokinėjantys zombiai ir panašiai. Zombius žudyti teks apie penkiolikoje siužetinių misijų, tačiau istorija ir siužetas čia yra antraeiliai dalykai. Be vieno žaidėjo istorijos, bus ir arkados bei daugelio žaidėjų režimas.

City of the Dead kūrybiniai darbai dar tik pradinėje stadijoje, o žaidimą numatoma išleisti kitais metais.

True Crime 2



„Naujas nusikaltimas, naujas miestas, naujas požiūris". Iš esmės tik tiek žinoma apie *True Crime 2* (laikinas pavadinimas) žaidimą. Žinomas ir naujo tamsiaodžio amerikiečio gero–blogo herojaus policininko vardas — Marcus Reed. *Activision* rengia konkursą, skirtą atspėti, kuriame mieste vyks naujojo žaidimo veiksmas. Už tai dovanoja automobilį *Chrysler 300*. Laimę bandyti galite interneto svetainėje www.truecrime2005.com.

Commandos: Strike Force

Šiais metais mūsų laukia daug šaudyklių. Netgi ilgametė karinės taktikos serija *Commandos* keičia savo pobūdį ir tampa *FPS* žaidimu. Toks posūkis į priešingą pusę atrodo labai pavojingas ir nežadantis gerų rezultatų, tačiau pirmoji informacija apie žaidimą nuteikia optimistiškai.

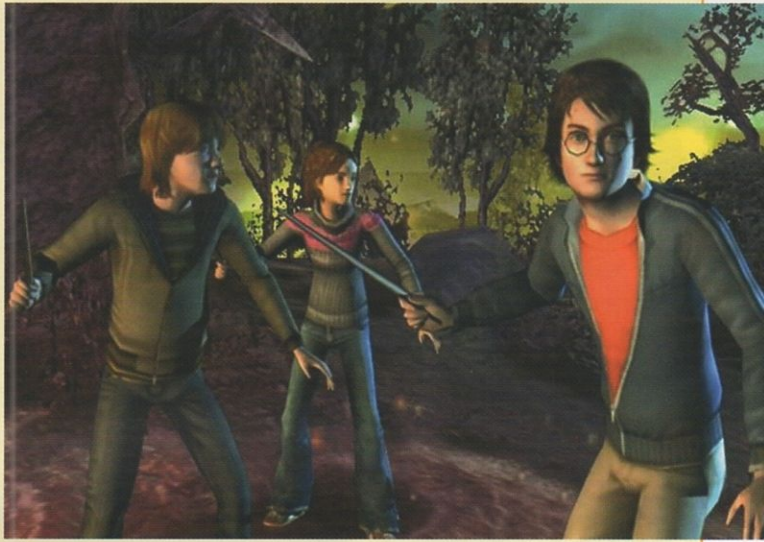
Commandos: Strike Force žaidime jums teks trijų herojų vaidmuo: snaiperio, artimosios kovos specialisto ir šnipo. Tačiau, kaip galima spręsti iš žanro, vienu metu valdysite tik vieną herojų, o į misiją galėsite pasiimti tik du iš jų. Pasak kūrėjų, kitaip būtų per sudėtinga viską reikiamai organizuoti. Vykdant tris kampanijas Prancūzijoje, Norvegijoje ir Stalingrade, paprastai puolamosiose misijose veiksite su vienu, o gynybinėse — su dviem komandosais.

Kaip ir ankstesniuose serijos žaidimuose, misijas bus galima įveikti keliais būdais — žaidimo aplinka pakankamai atvira. Kiekvienos misijos metu galėsite naudotis strateginiu žemėlapiu, nurodančiu, kur yra jūsų herojai, tikslai ir kur paskutinį kartą pastebėti priešai.

Šiek tiek apie pačius veikėjus: labai įdomi yra snaiperio galimybė sulaikyti kvėpavimą, tai leis daug tiksliau nusitaikyti ir atlikti mirtinus „*headshot*'us". Tiesa, žaidimas neturės jokios vertinimo sistemos ir neapdovanos už priešų žudymą. Žinoma, snaiperis negalės „nuimti" visų priešų, tad jo vaidmenį perims „valytojas" Žalioji Beretė. Jis galės apsupti priešus, pavyzdžiui, perplaukdamas vandens telkinius (kuriuose dėl ledinio vandens mažės gyvybės), o valdant šnipą, turėtume pasijusti kaip sukarintame *Hitman* žaidime, mat herojus taip pat sugebės persirenginėti ir netgi žudyti priešus pianino styga. Šnipas turės ir kompasą, parodantį priešų pozicijas bei jų budrumo lygį, panašiai kaip *MGS* žaidimuose. Įdomiai sugalvota dėl uniformų — dėvint priešo karinę uniformą, įtartinais žvilgsniais jus lydės tik tokio paties rango priešų karininkai, o žemesni nekreips dėmesio.

Commandos: Strike Force, kaip ir kiti šiųmetiniai *Eidos* žaidimai, atrodo labai įdomūs ir gerokai patobulinti. Reikia tikėtis, jiems pavyks puikiai pasirodyti ir ištempti kompaniją iš duobės. *Commandos: Strike Force* žada pasirodyti rugsėjo mėnesį.

Harry Potter and the Goblet of Fire



Ketvirtojoje Hario Poterio serijoje *EA* nusprendė pakeisti žaidimo žanrą iš nuotykių į stipresnį ir dinamiškesnį *action* žaidimą, kuriame visi herojai veiks kartu.

Praėjusiame Hario Poterio žaidime galėjome pakaitomis valdyti tris herojus — Harį, Roną ir Hermionę. *Goblet of Fire* praplečia šią idėją ir paverčia žaidimą į trijų veikėjų veiksmo, kur vienas žaidėjas valdys vieną veikėją, o kiti bus valdomi *DI*, arba trys žaidėjai valdys po vieną *Hogvarto* burtininką vienu metu. Sutikite, kalbant apie kelių žaidėjų režimą tai išties įdomi galimybė, galima sakyti, praktiškai neįgyvendinta žaidimuose.

Galvosūkių elementas taip pat sumažintas siekiant sustiprinti ir pagyvinti veiksmą. Galite įsivaizduoti kažką panašaus į *Lord of the Rings* žaidimus. Tačiau čia trijulė, žinoma, vadovaujasi daugiau burtais nei fizinėmis jėgomis. Svarbiausias naujas burtas — *Wingardium Leviosa*, leidžiantis bet kuriam herojui svaidyti objektus lygiuose. Taip pagriebsite ne tik akmenis ir paleisite kaip ginklus, ore galėsite pakabinti ir priešus. Aukštesniuose lygiuose net patys galėsite pakilti ir tiesiog katapultuotis per duobes.

Kitas aplinkai jautrus burtas yra Jinx mygtukas, kuris pagal situaciją atliks įvairius efektus. Paprastai smūgiuojant į priešą su šiuo burtu tiesiog jį nukausite, tačiau, kovodami kartu su kitu herojumi, su priešu galėsite nuveikti šį tą įdomesnio, pavyzdžiui, užmesti ant jo kokį objektą ar pati priešą nustumti nuo krašto.

Priešų nugalėjimas dabar bus labai svarbus. Kuo įdomiau ir kūrybiškiau nukausite priešą, tuo daugiau gausite taškų, už kuriuos atrakinsite galingesnes atakas. Žaidėjai padrąsinami žaisti tuos pačius lygius, kad uždirbtų daugiau taškų bei Burtininkų Skydų, kurie būtini norint patekti į kiekvieną *Tri-Wizard* turnyrą.

Tri-Wizard turnyrai veiks kaip pašalinės užduotys, pertraukėlės nuo pagrindinio siužetinio žaidimo. Tai bus nedideli žaidimai, kur reikės vengti priešų ar įveikti kliūčių ruožą, surinkti kuo daugiau kažkokių objektų.

Goblet of Fire vaizdas, kaip patys galite įsitikinti iš paveikslėlių, smarkiai skiriasi nuo praėjusios serijos: daug kokybiškesnis, o svarbiausia — tai bus pirmasis Hario Poterio žaidimas, kuriame bus panaudota filmo aktorių išvaizda.

Harry Potter and the Goblet of Fire žada pasirodyti lapkričio mėnesį.

Jak X: Combat Racing

Išleidę *Jak 3 Sony* teigė, kad tai bus paskutinė serijos dalis *PlayStation 2* konsolei. Dabar atrodo, kad jie buvo tik iš dalies teisūs, mat šioje konsolėje pasirodys dar viena Jak dalis, tiesa, visiškai kitokia, nei esame įpratę.

Jau pavadinimas nurodo, kad tai bus lenktynės. Taip, žiaurios lenktynės, kuriose įvairiomis transporto priemonėmis lakstys serijos herojai. Veikėjai lenktyniaus ne tik dėl smagumo ir pelno, bet ir dėl savo gyvybės. Pasirodo, mūsų herojų porelė netyčia papuolė į kalėjimą ir yra užnuodyti, o vienintelis būdas gauti priešnuodžių ir išsinešdinti iš šios „skylės" — laimėti pogrindines lenktynes.

Pačios lenktynės *Jak X* žaidime nebus visai „numestos iš oro", mat vairuoti galėjome *Jak 3* serijoje. Automobiliai smarkiai šokinėja, tad reikia daug praslydimų. Lenktyniaudami galėsite naudoti įvairius pastiprinimus tiek gynybai, tiek atakoms, turbo pagreitinimus ir sveikatos papildymus. Lenktynės vyks aštuoniose vietovėse ir 24-se trasose. Žadami ir skirtingi lenktynių režimai. Taip pat automobilius bus galima tiuninti (kaip šiais laikais be tiuningo?).

Jak X: Combat Racing pasirodys šių metų pabaigoje.

Star Wars: Battlefront II

Praėjusiais metais pasirodžiusi komandinė *Star Wars* šaudyklė sužavėjo daugelį serijos gerbėjų ir sukėlė bangą pasiūlymų, kaip reikėtų patobulinti žaidimą. Atsižvelgdami į juos, *LucasArts* ir *Pandemic* studija ruošia žaidimo tęsinį.

Antrasis žaidimas pasiūlys daugybę naujovių ir pakeitimų. Vienas didžiausių — dabar patiems bus galima kovoti ir kosmose, išokus į kokį nors erdvėlaivį. „Pasireikšti" erdvės čia bus kur kas daugiau nei ant žemės.

Kita problema, kuri nepatiko pirmosios serijos žaidėjams, susijusi su džedajais. Jei pamenate, žaidimas neleido jų valdyti, o *DI* kontroliuojami džedajai tiesiog šėldavo ir išnaikindavo pusę priešų, kartais palikdami žaidėją be darbo. Šį kartą džedajus galėsime valdyti patys, tačiau tik tuomet, kai įvykdysime papildomas užduotis, pavyzdžiui, užimsime papildomą teritoriją. Taip pat juos valdysime ne visuomet, o laikinai. Kiekvienas džedajus bus skirtingas ir jo valdymo laikas priklausys nuo to, kaip jūsų veiksmai atitiks herojaus tipą. Pavyzdžiui, valdant Darta Veiderį ir su Jėga smaugiant sukilėlius ar grobiant objektus, didės jo valdymo laiko stulpelis. O laukiant priešų pasaloje jis mažės greičiau.

Žaidime kovos keturios grupės, kiekviena turės po naują klasę — karininką su tam tikromis palaikymo galiomis, pavyzdžiui, sustiprins gynybą ar gebės matyti visus priešus mini žemėlapyje.

Star Wars: Battlefront II lygiai ir herojai bus paimti jau iš visų šešių serijos dalių, didžiausią dėmesį skiriant, be abejo, naujausiam, trečiajam epizodui. *Galactoc Conquest* kampanijos režimas visiškai perdirbtas ir suteiks daugiau laisvės. Žaidimo ypatybės taip pat priklausys nuo to, kokias planetas užvaldysite.

Star Wars: Battlefront II žada pasirodyti rugsėjo mėnesį.

Ratchet: Deadlocked

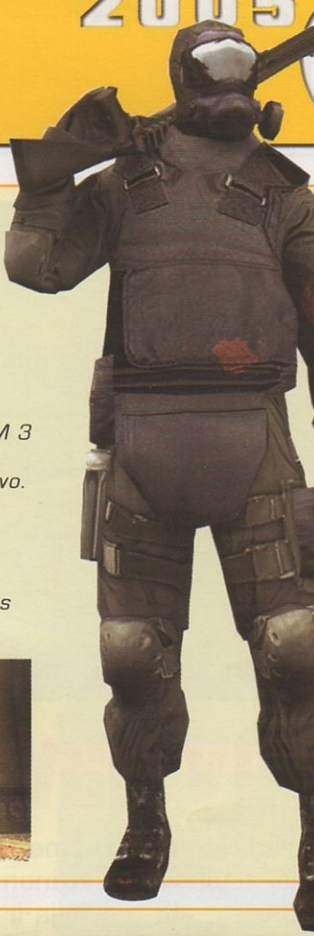
Visos trys populiariausios *Sony* platformerių serijos keliauja skirtingomis kryptimis. *Ratchet & Clank* tampa intensyvia trečiojo asmens šaudykle *Rachet: Deadlocked*.

Žaidimo istorija pasakoja apie Ratchet, kuris dalyvauja mirtiname televizijos sporte, pavadintu *Dreadzone*. Iš tiesų kol kas tiek ir težinoma apie siužetą, tačiau apie žaidimo procesą informacijos kur kas daugiau. *Ratchet: Deadlocked* turės sudėtingą ginklų modifikavimo sistemą, kuri leis kaip tik nori modernizuoti savo ginklus. Pavyzdžiui, iš paprasto šratinio šautuvo galima padaryti ledu šaudantį ir sulėtinantį priešus ginklą. Kiekvienas ginklas turės po dvi specifines modifikacijas, kurias galėsite gauti atlikę tam tikras užduotis arba tiesiog nusipirkę.

Vietoje Clanko, Ratchetui padės keletas *DI* valdomų robotų. Jie galės veikti nepriklausomai ar vykdyti jūsų nurodymus. Vadovauti robotams nebus sudėtinga, ir tai lengvins kovas žaidime.

Ratchet: Deadlocked pasirodys šių metų pabaigoje.

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs



Pirmieji du *SOCOM* žaidimai buvo be galo populiarūs dėl *online* žaidimo galimybės. Kaip ir reikėjo tikėtis, *Sony* tęsia seriją ir tobulina savo karinį taktinį žaidimą.

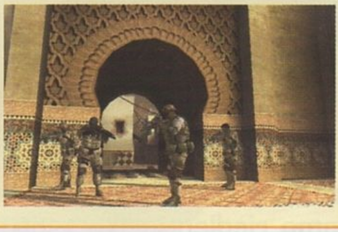
Viena iš didžiausių naujų idėjų trečioje serijoje yra galimybė plaukti. Tai atveria galybę slaptų kelių pasinaudojant vandens telkiniais. Kariai galės net tam tikrą laiką išbūti po vandeniu, kad liktų nepastebėti. Žaidime bus ne viena skirtinga transporto priemonė — nuo greitų sunkvežimių iki ginkluotų valčių. Kiekvienoje jų bus galima važiuoti keliese, tad galėsite sėsti į vairuotojo vietą ar prie vieno iš ginklų. Dėl šios priežasties naujojo žaidimo žemėlapiai bus daug didesni nei seniau.

SOCOM 3 turės apie 30 skirtingų ginklų. Daugelį jų bus galima tobulinti pridedant vieną ar kitą priedą, kurių bus apie 20. Žaisdami vieno žaidimo režimą turėsite daug dėmesio skirti komandos valdymui. Šiam reikalui sukurtas specialus naujas meniu, o vienu mygtuku duosite specialias komandas. *DI* patobulintas abiejose barikadų pusėse: tiek jūsų karių, tiek priešininkų.

Populiarusis daugelio žaidėjų režimas padidėjo dvigubai — nuo 16 iki 32 žaidėjų. Patogu tai, kad mažesniam žaidėjų skaičiui paruoštos ir mažesnės tų pačių žemėlapių versijos. Paruošti nauji žaidimo režimai bei įvairios paslaugos bendravimui tinkle.

Įdomi savybė ta, kad *SOCOM 3* sugebės „bendrauti" su *PSP SOCOM* žaidimu *Fireteam Bravo*. *PS2* žaidime bus specialių papildomų užduočių, kurias atlikus kas nors pasikeis *PSP* žaidime.

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs pasirodys šį rudenį.



The Godfather

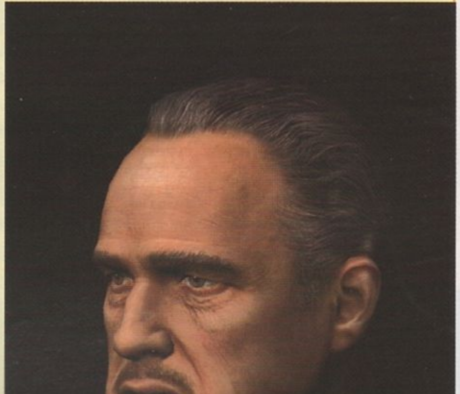
Nors ir sulaukė griežto pareiškimo iš kino režisieriaus Francis Ford Coppola, *Electronic Arts* neketina sustabdyti žaidimo pagal žymųjį „Krikštatėvį" gamybos. Jau paruošta nemažai medžiagos, iš kurios galima susidaryti būsimojo *The Godfather* atgimimo vaizdą.

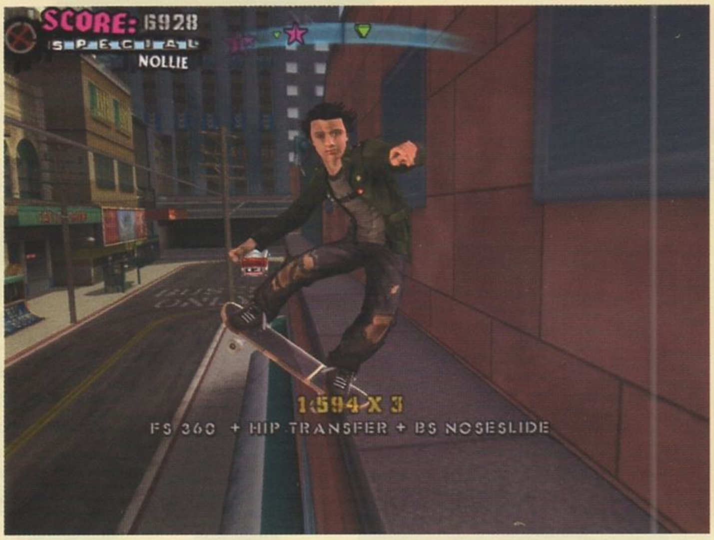
Tiksliau — ne atgimimo, o paralelinio išgyvenimo. Žaidime mums teks herojaus vaidmuo ir istorija, kuri keliaus lygiagrečiai su „Krikštatėvio" filmais. Herojus išgyvens svarbiausius kino trilogijos momentus, tačiau daug kriminalinės veiklos turės atlikti ir pats.

Didžiausias dėmesys žaidime bus skirtas kovai su priešais. Šaudant bus galima taikyti į atskirus priešus, užfiksuoti taikinį į galvą ar kitą kūno vietą. Pavyzdžiui, peršovus koją, priešas kris ant žemės, o jūs galėsite išgauti iš jo reikiamos informacijos. Žaidimas turės ir unikalią kovos sistemą, kūrėjų pavadintą „juodosios rankos" kontrole. Ji leis daužyti priešus su kintančia jėga arba išvengti priešų smūgių. Įdomu tai, kad ne visuomet reikės priešus mušti norint gauti iš jų informacijos. Užsitvirtinus tam tikrą reputaciją, kai kurie veikėjai išpasakos, ką reikia, vos pamatys grėsmingą jūsų kumštį.

Iš tiesų *The Godfather* žaidime elgiamasi labai subtiliai (žiaurumas labai subtilus. Žinoma, pasirinkimo laisvė bus jūsų, tačiau per daug žiauriam būti bus neįmanoma. Nekaltų žmonių engimas kenks verslui ir pagrindiniam tikslui — suvienyti visas šeimas ir tapti Niujorko nusikaltėlių vadovu. Herojus turės ir nusikaltimų matuoklį, kuris pildysis bereikalingai žudant ar kitaip rodant agresiją. Kuo aukštesnis matuoklis, tuo intensyviau jūsų ieškos policija. Žiaurus elgiasys su kitomis nusikaltėlių šeimomis didins kitą matuoklį — vendeta taškus, kurie kels vis daugiau problemų su priešiškai nusiteikusiais nusikaltėliais.

The Godfather žada būti atviras, įvairių užduočių suteikiantis žaidimas. Verta pastebėti, kad tai pirmasis vyresnei auditorijai skirtas *Electronic Arts* žaidimas, tad labai įdomu, kaip jie susidoros su šia užduotimi, kokią „Krikštatėvio" patirtį mums pasiūlys. Žaidimas pasirodys rudenį.





Tony Hawk's American Wasteland

Jau tradicija, kad kasmet *Tony Hawk* žaidimai paauga ir padidėja. Paskutinės dvi serijos pridėjo istoriją, leidusią iš nežinomo riedlentininko tapti pasaulio žvaigžde. Naujoji serija *American Wasteland* tęsia šią tradiciją ir žada, kad žaidimas bus dar didesnis.

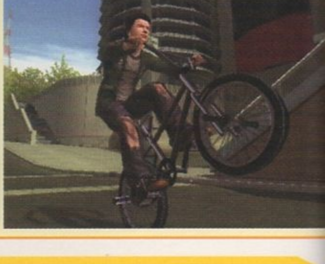
Žaidimas vėl turės istorijos režimą, kuriame valdysite vieną iš penkių paruoštų veikėjų. Herojus pabėga iš namų ir išsiruošia į riedlentininkų svajonių miestą Los Andželą. Šis miestas herojų pasitinka labai „svetingai", panašiai kaip *CJ San Andreas* žaidime. Laimei, yra ir šviesioji pusė — sutinkate merginą Mindy, kuri trokšta išleisti riedlentininkų žurnalą *American Wasteland*. Netekę visko, tačiau turėdami jums padedančią partnerę, pradedate gyvenimą Angelų Mieste.

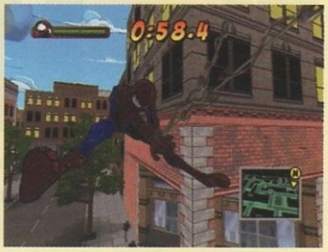
Kaip ir *San Andreas*, herojų reikės aprengti įvairiais drabužiais ir papuošti aksesuarais, o tuomet imtis visokiausių misijų. Tai veiks panašiai kaip „tikslai" ankstesnėse serijose, tačiau dėl savo apimties pavadinimas „misijos" tinka labiau. Važinėsite po įvairias *Los Andželo* vietoves. Iš vieno rajono į kitą galėsite nusigauti tiek su riedlente, tiek su autobusu. Užduočių bus įvairių: ir paprasčiausių triukų, už kuriuos gausite pinigų iš praeivių, ir didesnių, jungiančių bendrą tikslą. Viena tokia, pavyzdžiui, bus pastatyti riedlenčių parką, kurio dalis turėsite surankioti iš įvairių vietovių. Keliaujant istorijos režimu, ilgainiui prisijungs ir profesionalūs riedlentininkai. Išvysime ir keletą naujų veidų — vieną iš ankstyvųjų riedlenčių novatorių — Tony Alva.

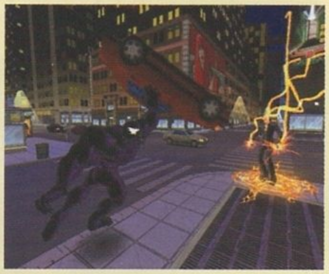
Be istorijos, kaip visuomet, bus ir klasikinis režimas, primenantis *Pro Skater* žaidimus. Tik šį kartą nebus naudojami tie patys iš istorijos režimo perdirbti lygiai, o važinėsime atnaujintais ankstesnių *Tony Hawk* žaidimų žemėlapiais. Viso sąrašo, kurie būtent žemėlapiai pateks į naują žaidimą, nežinome, tačiau kūrėjai atskleidė, kad tikrai bus miesto centro lygis iš pirmojo *Tony Hawk* žaidimo. Klasikiniame režime bus galima žaisti ir dviese bendradarbiaujant.

Naujų judesių žaidime, žinoma, bus. Važinėjimo su riedlente mechaniką papildys senoji klasikinė riedlentė, suteiksianti visai kitų galimybių ir pojūčių. Prasiplės ir judesiai be lentos, tiksliau, lentą naudojant kaip ginklą smūgiavimui ar mėtymui. O įdomiausia ir keisčiausia, kad žaidime bus galima pasivažinėti ir su *BMX* dviračiais.

Tony Hawk's American Wasteland pasirodys metų pabaigoje.







Ultimate Spider Man

Kol kino kūrėjai neskubėdami ruošia trečiąją „Žmogaus Voro" kino seriją, pasirodysiančią tik 2007–aisiais metais, žaidimo kūrėjai nesėdi rankų sudėję, o kuria žaidimą, paremtą naujausiais „Žmogaus Voro" komiksais. *Ultimate Spiderman* siekia atgaivinti daugiau nei 40–ies metų senumo komiksų herojų ir pateikti jį savaip, nepriklausomai nuo filmo, tačiau taip, kad būtų įdomu naujai auditorijai.

Ultimate Spiderman paremtas naujos serijos komiksais, kuri JAV buvo pradėta leisti 2000–aisiais metais. Skirtingai nei įprastoje ir besitęsiančioje „Žmogaus Voro" serijoje, čia pagrindinis herojus Pyteris Parkeris ne suaugęs ir vedęs vyras, o jaunas studentas ir interneto puslapių kūrėjas, einantis į pasimatymus su Meri Džein Watson.

Trečiojo asmens veiksmo žaidimas naudos tikslais paremtų misijų struktūrą ir leis laisvai klajoti po didelę Niujorko dalį. Laidydami voratinklius galėsite lakstyti po įvairias vietas: Pyterio namus ir aukštąją mokyklą, susitelkti į svarbiausias misijos užduotis, kurios ir „stums" siužetą į priekį. Žaidimo mechanika perimta iš praėjusių *Spider Man* kino serijų ir sukombinuota su naujomis galimybėmis. Galėsite naudoti įvairias Voro galias, greitį, jėgą, šuolius, siūbavimą voratinkliais ir kitus įgūdžius, skirtus kautis su nusikaltėliais. Ruošiama ir speciali lanksti kovos sistema.

Viskas, ką pasakėme iki šiol, parodo įprastą ir visiems mums gerai pažįstamą „Žmogų Vorą". Tačiau yra ir vienas aštrus „kabliukas", išskirsiantis šį žaidimą iš kitų serijos darbų. *Ultimate Spider Man* turės ir antrąjį veikėją, kurį galėsime valdyti. Tai žymiausias po paties Žmogaus Voro herojus — Venom. Antrasis herojus unikaliai judės, tai labai skirsis nuo *Spider Man*. Iš esmės jis naudojasi vien fizine galia kaip *The Hulk*. Venom yra tiesiog nesustabdoma griovimo mašina, sugebanti svaidytis automobiliais ir griauti viską aplinkui. Už tokią galią reikės mokėti ir žiaurią kainą — „maitinti" nekaltais praeiviais savo kostiumą, kitaip jis išsunks paties herojaus gyvybę.

Priklausomai nuo misijos, žaidėjai valdys vieną ar kitą veikėją. Nors patys misijų tikslai gal ir nebus labai skirtingi šiems veikėjams, atlikimas, kaip suprantate, skirsis labai smarkiai.

Žaidimas, kaip matote, primins komiksų stilių. Naudojama speciali apšvietimo ir juodo dažymo technologija (ne *„cell shading"*, kaip įprasta tokiais atvejais), kuri ir sukuria tokį specifinį meninį stilių.

Ultimate Spider Man pasirodymo data dar nepaskelbta.

The Matrix: Path of Neo

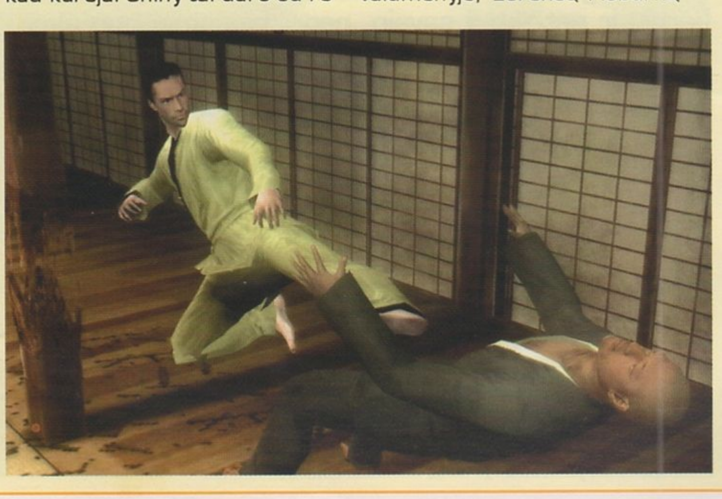
„Matricos" trilogijos prodiuseris Džoelas Silveris ne kartą kartojo, kad daugiau „Matricos" filmų nebus. Tačiau žaidimams ši taisyklė netaikoma. Atvirkščiai, nugrimzdus didžiajai serijai į praeities miglą, galima sukurti žaidimą, atpasakojantį filmo įvykius, su pagrindiniais filmo herojais.

Kūrėjai žaidimą apibūdina kaip *The Matrix* serijos *„director's cut"* versiją. Joje matysime tuos pačius veikėjus ir įvykius, tik kitomis perspektyvomis. Įdomiausia, kad žaidimas turės visiškai kitokią pabaigą nei „Matricos" trilogija, mat filmo pabaiga nelabai tinka žaidimo finalui. Džiugiausia, kad kūrėjai Shiny tai daro su režisierių brolių Wachovski sutikimu, taigi didelių neatitikimų „Matricos" idėjai neturėtų būti. Režisieriai ne tik pataria, bet ir aktyviai dalyvauja žaidimo kūrime, jie netgi žada trumpai pasirodyti pačiame žaidime. Žinoma, išvysime ir visus herojus, kurių išvaizda visiškai atitiks kino aktorius: Keanų Ryvsą Neo vaidmenyje, Lorensą Fišburną — Morfėjaus, Carrie-Anne Moss — Trinity ir kitus. Žaidime bus nemažai video intarpų, medžiagos iš pačių filmų bei *The Animatrix* animacinio rinkinio. Dar įdomiau, kad pamatysime ir scenų, nepatekusių į filmus, pavyzdžiui, kovą miesto parke iš antrojo filmo.

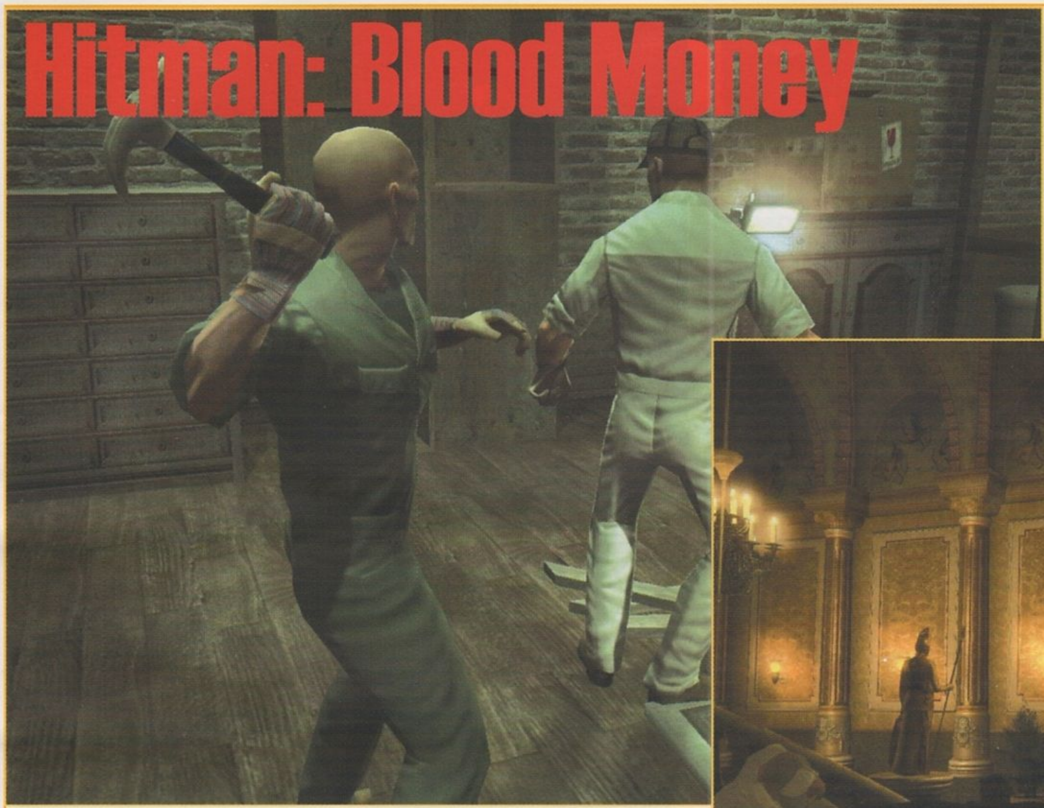
Kaip rodo pavadinimas, žaidime keliausite su Neo nuo pat jo pirmojo sapno svarbiausiomis akimirkomis iki finalo. Žaidimo metu Neo tobulės išmokdamas kovos menų bei antžmogiškų galių, leidžiančių manipuliuoti kompiuterio sukurtu „Matricos" pasauliu. Gebėsite išvengti kulkų, pažiūrėti „kodo versiją" ir, žinoma, skraidyti. Kai kuriose žaidimo vietose Neo lydės Trinity, kurią valdys *DI*.

Nors žaidimas kuriamas tuo pačiu *Enter The Matrix* varikliu, kūrėjai tikina, kad jį smarkiai tobulina ir dar „galima daug ką išspausti iš *PS2*". Vienas iš žadamų įspūdingiausių epizodų — kova su agentu Smitu. Vienu metu ekrane išvysime apie 1 500 jo klonų!

Iš ankstyvosios medžiagos ryškėja optimistinis *Path of Neo* paveikslas, grąžinsiantis studijoms pasitikėjimą ir pagarbą po prieštaringai sutikto *Enter The Matrix*. Kadangi dabar nėra jokios filmo startinės datos, iki kurios reikia būtinai spėti išleisti žaidimą, *Path of Neo* žada pasirodyti tik šių metų pabaigoje.



Hitman: Blood Money



Apie ketvirtąjį *Hitman* žaidimo pasirodymą žurnale jau trumpai kalbėjome. Tačiau tik parodoje buvo atskleistos pirmosios žaidimo detalės ir parodyti pirmieji vaizdai.

Tik pažvelgus į *Blood Money* ekrano paveikslėlius ir filmukus, negalima nepastebėti panašumo su *Splinter Cell: Chaos Theory* žaidimu. Grafika labai kokybiška, detalizacija aukšto lygio. Žinoma, tai svarbu, tačiau svarbiausias dalykas žaidime, sprendžiant iš pavadinimo, bus piniginis aspektas. Ketvirtojo Agent 47 pasirodymo tikslas — vienam suorganizuoti viską taip, kad dvi priešiškos organizacijos išvengtų pilietinio karo. Tam, žinoma, prireiks galingo arsenalo ginklų, o būtent pinigai ir padės Hitmanui tai padaryti. Nors kūrėjai nedetalizavo, kur ir kada jų gausime, žaidimo metu nuolat uždirbsime pinigų. Už juos ir pirksime daiktus, kurių svarbiausi — net ne patys ginklai, o jų patobulinimai. Reikalas tas, kad žaidime bus tik 5 ginklai, tačiau kiekvienas jų turės nuo 10 iki 20 unikalių patobulinimų, pavyzdžiui, duslintuvai, optiniai taikikliai, svorio mažinimo modifikacijos.

Kai kurie nauji Agent 47 judesiai taip pat smarkiai įtakoti pono Semo Fišerio. Pavyzdžiui, dabar Hitmanas sugebės nustumti lubų panelę liftuose ir, užlipęs ant lifto kabinos, ten pasislėpti. Įėjus aukai į liftą, jis gali tyliai ir ramiai ją „nukenksminti" styga, o kūną vėl paslėpti ant lifto viršaus. Kūrėjai *IO* žada daug naujų judesių ir animacijos, tai Agent 47 leis laisviau ir dinamiškiau judėti. Taip pat bus naujų kūnų slėpimo būdų, pavyzdžiui, šaldikliuose, šiukšlių dėžėse, net išmetant pro balkonus. Labai įdomi nauja savybė yra ginklų slėpimas viešose vietose. Pavyzdžiui, išsitraukęs nedidelį *SMG* pilname žmonių kambaryje, Agent 47 jį priglaudžia prie kojos — taip aplinkiniai nepamato ginklo. Tačiau atlikęs kokį agresyvų judesį, Hitmanas išsiduoda, ir visų dėmesys skiriamas jam. Be to, dabar jis gali naudoti žmones kaip skydus — prisidengus civiliu asmeniu, priešai ne visuomet ryšis šaudyti ir nepataikys į jus, o jūs tuo metu galėsite priešus nesunkiai „nukenksminti".

Blood Money žaidime didesnis dėmesys skiriamas žiaurumui, tiksliau, paliekamas pasirinkimas žaidėjui, kokiu būdu atlikti užduotis. Jei nuolat negailestingai žudysite nekaltus civilius ir nepaisysite, ar jus kas mato, uždirbsite vadinamųjų blogos reputacijos (notoriety) taškų. Stiprėjant tokiai reputacijai, žmonės pradės vis labiau jūsų bijoti ir pagaliau vos pamatę tiesiog išsilakstys — tai smarkiai įtakos užduočių atlikimą. To išvengti galima dviem būdais. Pirmasis tradicinis — žaisti labiau slaptu režimu ir pasistengti, kad kiekviena mirtis atrodytų kaip nelaimingas atsitikimas. Antrasis susijęs su pinigais. Žaidžiant žiaurų režimą, pinigais galima sumažinti savo prastą reputaciją, pavyzdžiui, nupirkti stebėjimo kamerų medžiagą iš policijos ar net įsigyti naują identifikacijos kortelę.

Žaidimo sudėtingumą *IO* stengiasi išlaikyti įprastame lygyje, tačiau patikino sugrąžinsianti praeityje erzinusius dalykus, pavyzdžiui, galimybę būti pašautam užtaisant ginklą. Jų teigimu, tai padidins žaidimo smagumo faktorių, ir mes su tuo visai sutinkame. Žadamas ir naujas išsamus mokymų režimas.

Iš visko sprendžiant, ketvirtasis Hitman žada būti išties įdomus ir gerokai atnaujintas, tad, tikėkimės, jam pasiseks labiau nei trečiajai serijai. *Hitman: Blood Money* žada pasirodyti šį rudenį.

Tomb Raider: Legend

Jau spėjome kartą pradžiuginti jus ir pasidžiaugti patys, kad Lara pagaliau sugrįžta. Naujuose „namuose", *Crystal Dynamics* studijoje, herojė visiškai pakeitė pagal žaidėjų pageidavimus apklausų metu. Pats žaidimas taip pat žada perkelti seriją į naują gyvavimo lygį.

Nors parodoje buvo demonstruojami keli būsimojo žaidimo lygiai, detalios informacijos vis dar nėra. Žinoma tiek, kad Lara bando surasti seną artefaktą, o jai trukdys priešų pajėgos, kuriems vadovauja vienas senas priešas, kuris, kaip manoma, žuvo ankstesnėse serijose. Jai teks keliauti ne tik per įprastas kapavietes ir olas, bet ir po laukines džiungles, sniegynus ir kalnų vietoves. *Legend* mechanika kuriama pagal pirmuosius serijos žaidimus, tad galime tikėtis labai daug akrobatinių lakstymų po aplinkas ir kiek mažiau šaudymų.

Be abejo, herojės akrobatika atitiks visus modernius fizikos žaidimuose standartus. Animacija taip pat aukšto lygio, todėl Lara juda labai sklandžiai ir tikroviškai. Be to, žaidimo dizainas sukurtas taip, kad padėtų žaidėjui misijose. Pavyzdžiui, tose vietose, kur bus sudėtinga susivokti, ant kokios briaunos ar stulpo šokti toliau, Lara pati pasuks galvą ten, kur reikia, taip teiks užuominą, ką daryti toliau. Kūrėjai žada, kad kameros valdymas bus sklandus, o herojės valdymas nebebus toks sudėtingas ir nepaklusnus kaip anksčiau.

Galingasis Laros arsenalas taip pat sugrįžta. Be abejo, svarbiausi ginklai lieka du pistoletai, tačiau jie naujesni: techniškai tobulesni žiūronai, kamera ant pečių, kuri įsijungia Larai patekus į tamsias vietas, naujas magnetinis griebimo įtaisas, kurį bus galima įvairiai panaudoti.

Nors žaidime didelis dėmesys skirtas judėjimui lygiais, kovų vis tiek bus. Kovodama Lara, be abejo, naudos pistoletus, artimos kovos judesius nedidelėse aplinkose. Ji netgi galės paimti nugalėto priešo ginklą, tačiau neštis galės tik vieną šautuvą vienu metu. Šaudydama Lara priešus galės nukauti ne tik pataikydama tiesiai į juos, bet ir pasinaudodama specialiais aplinkos objektais, pavyzdžiui, sprogstančiomis statinėmis.

Džiugiausia naujiena ta, kad tiek ilgai laukti naujo *Tomb Raider: Legend* žaidimo, kaip sklandė gandai seniau, nereikės. Žaidimas pasirodys lapkričio mėnesį.

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Praėjusių metų *Tokyo Game Show* parodoje japonų žaidėjai valandų valandas laukė eilėse, kad sužaistų naujausią *Dragon Quest* frančizės megahitą *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King*. Ir nors žaidimo pasirodymo data Europoje ir Šiaurės Amerikoje kol kas neaiški, tiksliai žinome, kad pasirodęs jis drastiškai skirsis nuo ankstesnių frančizės žaidimų.

Visą laiką frančizės žaidimuose buvo naudojama 2D grafika. *Dragon Quest VIII* žaidimas yra išskirtinis ne tik tuo, kad yra pirmas frančizės žaidimas, pasirodęs *PlayStation 2* konsolėje, bet ir tuo, kad yra visiškai trimatis. Stilinga *cel-shaded* grafika, kurią padėjo kurti garsus japonų komiksų meistras Akira Toriyama ir kompozitoriaus Koichi Sugiyama'os sukurtas muzikinis takelis puikiai papildo vienas kitą. Parodoje sužinojome, kad angliška (ir europietiška taip pat) žaidimo versija skirsis nuo japoniškos gražiai animuotomis meniu ikonėlėmis ir visų siužetinių žaidimo scenų įgarsinimų.

Šio nuostabus žaidimo visi grafiniai ir garso elementai sukurti tam, kad vaizdžiau papasakotų mums magiško uždrausto skeptro, pavogto iš Trodain'o pilies piktdžiugiško juokdario, vardu Dhoulmagus, paieškos istoriją. Pasinaudojęs spektro galiomis, Dhoulmagus prakeikė visą karalystę, pavertė visus jos gyventojus spygliais, o karalių ir princesę — bjauriais gyvuliais. Tik vienam asmeniui pavyko išvengti šio baisaus prakeiksmo — jums. Tai ir bus jūsų pats svarbiausias išbandymas — surasti spektrą ir nutraukti prakeiksmą šaliai ir karaliui.

Japonijoje jau parduota apie 3 mln. *Dragon Quest VIII* kopijų. Panaši sėkmė žaidimui prognozuojama ir JAV, ir Europoje. Mes jau nekantriai laukiame šio epinės sagos tęsinio.

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Square Enix parodos metų atskleidė naujas veiksmo–*RPG*–šaudyklės *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* detales. Tai jau trečias kompanijos žaidimas įžymios *Final Fantasy VII* motyvais (po *Before Crisis ir Advent Children*). Nors duomenų apie „geimplėjų" turime mažokai, tačiau jau žinome daugiau apie laiką, kuriame vyks naujojo žaidimo veiksmas.

Dirge of Cerberus veiksmas vyksta praėjus 3 metams po originalios *FFVII* įvykių (ir metams po *Advent Children* įvykių). Siužetas sukasi aplie kovotojų būrį *Deepground Soldiers*, netikėtai pasirodžiusių iš savo požeminio lizdo, kuriame jie atsidūrė po dramatiškų įvykių *FFVII* žaidimo pabaigoje, ir pradėjusių terorizuoti visą Midgar'ą. Vincent Valentine, paslaptingas *FFVII* veikėjas, neaiškiai susietas su šiomis atakomis, ir bus tas asmuo, kurį valdysime bandydami sustabdyti šias atakas ir išsiaiškinti *Deepground Soldiers* mįslingo atsiradimo priežastis. Kitas *FFVII* veikėjas, kuris taip pat pasirodys šiame žaidime, yra Cait Sith, tačiau tikrai nenustebsime, jei išvysime dar kelis pažįstamus veidus tuomet, kai žaidimas pasirodys rinkoje.

Be šių fundamentalių detalių, daugiau *Square Enix* parodoje neatskleidė nieko įdomaus apie šį žaidimą. Tačiau, komentuodami žaidimo siužetą, jie pažadėjo mums „šokiruojančią tiesą, niekada nerodytą originaliame žaidime", o spaudos konferencijoje ištarė tokią frazę (citata): „Atėjo laikas išvalyti šį pasaulį. Sumedžiokite nevertus... ir nesigailėkite jų". Manome, kad tai galėtų būti puikus šio žaidimo šūkis :).

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII pasirodymo data kol kas neaiški, spėjame, kad tai bus tik 2006–ieji metai.

Romancing Saga

Square Enix atskleidė labai mažai apie šį žaidimą per tą laiką, kai jis buvo anonsuotas *Tokyo Game Show* parodoje. *Romancing Saga* yra klasikinio, labai populiaraus *SNES RPG* žaidimo, kompanijos išleisto 1992–aisiais metais, perdirbinys.

Žaidimo siužetas pasakoja apie greitą Saruino, prieš 1000 metų įkalintos baisios būtybės, sugrįžimą į Mardias pasaulį. Grandinės, laikančios pabaisą, nuolat silpnėja, ir visai ne už kalnų laikas, kai jis ištrūks. Jūsų tikslas, žinoma, išlaisvinti pasaulį nuo artėjančios grėsmės ir nužudyti Saruiną.

Žaidime bus naudojama laisva scenarijų sistema; tai reiškia, kad bet kuriuo metu galėsite eiti ten, kur panorėsite, be jokių apribojimų. Savo komandoje galėsite turėti iki 8 narių, o priklausomai nuo jūsų sprendimų ir veiksmų, galėsite išvysti daugybę intriguojančių siužeto posūkių.

Romancing Saga grafinis varikliukas naudoja vadinamą *sketch motion* (vaizdų judėjimo) technologiją, o veikėjų modeliai yra sukurti anime stiliumi, su neproporcingai didelėmis galvomis. Visi žaidimo dialogai bus įgarsinti, o mūšių sistema yra požingsninė: įvesite komandas visiems mūšyje dalyvaujantiems veikėjams savo ėjimo pradžioje. Tuomet jie atliks jūsų komandas, tarkim, standartinės ir magiškos atakos, daiktų panaudojimas, gydymas ir t. t.

Šiaurės Amerikoje žaidimas turėtų pasirodyti šių metų rudenį, apie pasirodymo datą Europoje kol kas nieko nežinoma.

Radiata Stories

Žaidėjai, jau seniai laukiantys iš *Square Enix* visiškai naujo *RPG* žaidimo vietoj eilinės *Final Fantasy* arba *Dragon Quest* serijos, atėjo jūsų valanda! Nes kompanijos padalinys *Tri-Ace* (*Star Ocean* ir *Valkyrie Profile* frančizių autoriai) rengia mums dar vieną, tradicinį „kardų ir magijos" *RPG* žaidimą su savita atmosfera, kurią sukuria rimto siužeto ir linksmo humoro derinys. *Radiata Stories* sukurta puikia anime stiliaus grafika ir nuostabiais veikėjais su didelėmis akimis :).

Žaidimo siužetas pasakoja mums *Radiata* karalystės, kurioje žmonės gyvena kartu su pasakiškomis būtybėmis, istoriją. Bet kaip dažniausiai būna, dvi rasės kažko nepasidalijo, ir karalystėje prasideda tragiškas karas. Pagrindinių žaidimo veikėjų, Jack'o Russell'o, Ridley Silverlake'o ir jūsų tikslas — sustabdyti karą ir atskleisti tikrąsias jo priežastis. Keliaudami po pasaulį, aptiksite daugiau kaip 177 pasižyminčių unikaliomis savybėmis veikėjų, kurių kiekvieną (!) galėsite pasamdyti į savo būrį.

Kitas labai įdomus šio žaidimo faktorius yra laikas. Esmė ta, kad kiekvienas Radiata karalystės gyventojas gyvena savo gyvenimą. Todėl puikiai galėsite stebėti, kaip jis dirba, valgo, miega, vaikšto į šokius, ir t. t. Laikas — svarbiausias šio žaidimo faktorius, kadangi kai kurie įvykiai vyksta tik tam tikromis paros valandomis. Taigi jeigu per ilgai ignoruosite tam tikrus įvykius, niekad daugiau jų neišvysite. Radiata Stories žaidimo pasaulio veiksmas vyksta realiu laiku, ir viena minutė mūsų laiko, praleisto su žaidimu, prilygsta žaidimo veikėjų gyvenimo valandai. Beje, norint pasukti laiką greičiau, galima bus nueiti pailsėti į viešbutį; tuomet atsibusite, kai laikrodis rodys 7 valandą ryto. Labai naudinga, kai norėsite greičiau sulaukti tam tikrų įvykių.

Kitas šio žaidimo ypatumas yra tas, kad daugiau jums nebereikės vaikščioti nuo vieno objekto prie kito ir spaudinėti „paieškos" mygtuko. Nuo šiol beveik kiekvieną objektą galėsite... sudaužyti. Jeigu jame buvo paslėptas koks vertingas daiktas, galėsite jį pasiimti. Sudaužyti galima bus daugybę objektų: kelio ženklus, baldus, net naminius gyvulius bei žmones. Aišku, toks užpuolimas mažai kam patiks — tuomet būsite priversti aiškintis santykius dvikovoje „vienas prieš vieną".

Žaidimo mūšių sistema labiau primena veiksmo žaidimą. Bėgiojate per 3D lauką puldami priešus tol, kol neužmušite visų. „Geimplėjus" čia yra tiek paprastas, kad žaidėjams, kuriems nelabai sekasi žaisti veiksmo žaidimus, čia neturėtų kilti jokių problemų. Nors žaidime ir bus daugybė patrauklių veikėjų, mūšyje valdyti, deja, galėsime tik Jack'ą. Likusius 3 komandos narius valdys kompiuteris. Komandą galėsite rikiuoti savo nuožiūra, sudaryti skirtingus išsidėstymus, duoti bendrų įsakymų, kaip jiems elgtis mūšio metu (panašiai kaip *Star Ocean* žaidime). Ypatingai rūpintis turėsite pagrindiniu veikėju Jack'u, kadangi jo mirties atveju žaidimas pasibaigs. Kiti komandos nariai gali būti lengvai atgaivinti, jei praras visą gyvybę.

Taip pat žaidime nebus atsitiktinių priešų užpuolimų. Mes juos matysime ir galėsime patys nuspręsti: pulti ar rūpestingai apeiti. Nors bus ir tokių atvejų, kai priešai blokuos vienintelį galimą praėjimą, todėl mūšis bus neišvengiamas. Na, bent jau galėsime tinkamai pasiruošti :).

Radiata Stories atrodo labai solidžiai. Jeigu laukėte *fantasy RPG* su kokybiška grafika ir muzika, be žodžių *Final Fantasy* arba *Dragon Quest* pavadinime, tikrai susidomėsite šiuo žaidimu, kai jis pasirodys šių metų pabaigoje.

Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir

Square Enix anonsavo veiksmo *RPG* žaidimą *Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir* to paties pavadinimo animacinio filmuko motyvais. Kaip ir pirmojoje dalyje, valdysime Elric brolius, Edvardą ir Alfonsą, kurie turi unikalią savybę versti kasdieniškus daiktus ginklais. Ši savybė — vienas svarbiausių žaidimo mūšių sistemos faktorių.

Žaidimo istorija prasideda dykumos mieste Lior. Elric broliai atskleidžia keistą religinį kultą Leto, kai staiga yra užpuolami paslaptingų pabaisų. Laimėję šį sunkų mūšį, jie pasitinka keistą moterį, vardu Elma, kuri duoda jiems žiedą ir dingsta. Tuo tarpu iš aplinkinių šalies regionų pranyksta žmonės, ir visa tai siejama su galingu alchemiku, gyvenančiu Resembool regione. Edvardas ir Alfonsas nutaria išsiaiškinti paslaptingus įvykius ir atsiduria užmirštajame Siam-Sid mieste, Lebis senovinės civilizacijos sostinėje.

Žaidimo mūšių sistema išliks ta pati, kaip ir ankstesnėje dalyje, tačiau bus pridėta naujų ginklų ir daiktų, naujų combo ir alchemijos atakų. Valdysime kaip ir ankščiau Edvardą, o Alfonsas galės mums tik padėti. Žadamas geresnis Alfonso valdymo *DI*, kuris nuo šiol elgsis kur kas protingiau mūšio metu.

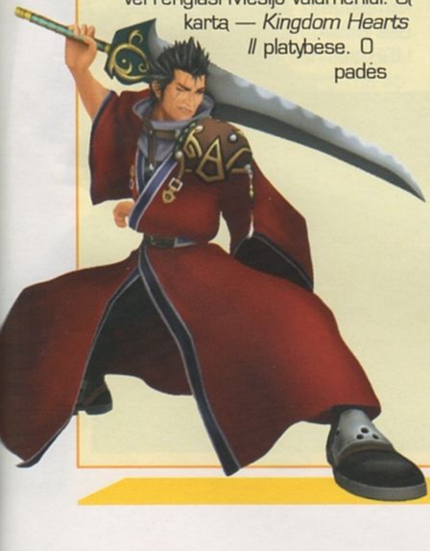
Žaidimo grafika neypatingai skirsis nuo originalo, tokia pati *cel-shaded*, su akį rėžiančiais combo atakų specialiaisiais efektais. Veikėjus žaidime įgarsino tie patys aktoriai, kurie dalyvavo įgarsinant filmuką — žiūrėjusiems filmuką atpažinti juos bus labai lengva. Beje, specialiai šiam žaidimui sukurta 30 minučių animacijos.

Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir Playstation 2 konsolėje pasirodys šių metų liepos mėnesį.

Kingdom Hearts II

Square Enix žaidimų ir Disney animacinių filmukų veikėjai susitinka vėl — *Kingdom Hearts II* veiksmo *RPG* žaidime. Su žaidimu dirba faktiškai tas pats kolektyvas, kuris pristatė pasauliui originalų žaidimą.

Žaidimo veiksmas prasideda praėjus metams po pirmosios dalies įvykių. Blogiukų, ketinusių užvaldyti pasaulį, sąmokslas atskleistas, „senas–naujas" pagrindinis veikėjas Sora išaugo, sustiprėjo ir beveik pasiekė brandos amžių. Ir jeigu anksčiau jis domėjosi visokiausiais spalvotais akmenukais, kuriais uolose galima buvo piešti skirtingus grafinius eposus, tai dabar viskas pasikeitė. Priežasties kūrėjai neatskleidžia, tačiau suprasti ne taip ir sunku :). Jaunasis Romeo liūdi dėl mažylės Kairi, kuri neaiškiai dingo po nevienareikšmiško pirmosios dalies finalo. Ir štai dar nespėjęs visiškai prarasti ūpą Sora vėl rengiasi Mesijo vaidmeniui. Šį kartą — *Kingdom Hearts II* platybėse. O padės jam puikus burtininkas Donald Duck ir laukinis barbaras Goofy. Žinoma, bus ir daugybė epizodinių veikėjų.



Įvairių detalių apie žaidimą dar nėra. Tiksliai žinoma, kad antrojoje dalyje papildomas bonusas bus stebuklingas pirmosios dalies lokacijų lankymas. Kokių konkrečiai, kompanijos atstovai neatskleidė. Už tai daug žinoma apie naujo žaidimo valdymą. Rutuliuką naudosime šuoliams, X mygtuką puolimui, o kvadratėliu bus galima pabandyti užblokuoti arba išvengti priešų atakų. Judėdami per lokacijas, aptiksime priešus, kurie atsiras tiesiog iš oro, ir turėsime sukapoti juos tam, kad gautume pinigėlių, patirties, gyvybės ir manos, atstatymo daiktų. Naujas papildymas žaidime — vadinamoji „reakcijos komanda", kuria galima bus naudotis tam tikrais momentais. Kai ši komanda bus prieinama, ekrane virš mūšio komandų meniu matysime jos pavadinimą ir žalią trikampio mygtuką virš priešo. Jei paspausime šį mygtuką reikiamu momentu, galėsime atlikti ypatingą veiksmą. Pasinaudodami „reakcijos komandomis", naudosite labai galingas, akimirksniu žudančias visus priešus, esančius ekrane, atakas. Žinoma, jos labai pagelbės ir bosų mūšiuose. Vizualiai žaidimas atrodo tiesiog stulbinančiai: ryškus ir šviesus dizainas, tolygi animacija. Didžiuliai bosai atrodo labai įspūdingai, ypač kai naudoja savo galingas atakas.

Planuojamas išleisti šių metų gruodžio mėnesį.

Final Fantasy XII

Nors ir gaila, tačiau ypatingai laukiamo *RPG* žanro žaidimo nebuvo galima žaisti šių metų *E3* parodoje. Tačiau kompanija *Square Enix* parodos metu pristatė visiškai naują žaidimo filmuką, kurio turinį kiek galima išsamiau pabandysime dabar apibūdinti.

Naują filmuką sudarė žaidimo varikliuko pagrindu generuojamos scenos, kurios, analizuojant techninę dalį, atrodo gražiausiai iš visų iki šiol išleistų frančizės žaidimų su nepaprastai tikroviškai atrodančiais veikėjais, meninio filmo vertais specialiaisiais efektais ir t. t. Bet mes ir taip jau žinojome, kad šis žaidimas atrodys pritrenkiančiai.

Žaidimo veiksmas vyksta *Final Fantasy Tactics* pasaulyje *Ivalice*, ir naujasis filmukas labai vaizdžiai pademonstravo politinį ir karinį konfliktą tarp agresyvios Archadia Imperijos ir taikios Dalmasca karalystės. Matėme viduramžių megapolį, kuriame tiesiog verda gyvenimas, matėme pilną žmonių turgų ir gatves. Ir po viso to danguje staiga pasirodė ginkluoti dirižabliai, kurie pradėjo rikiuotis puolimui...

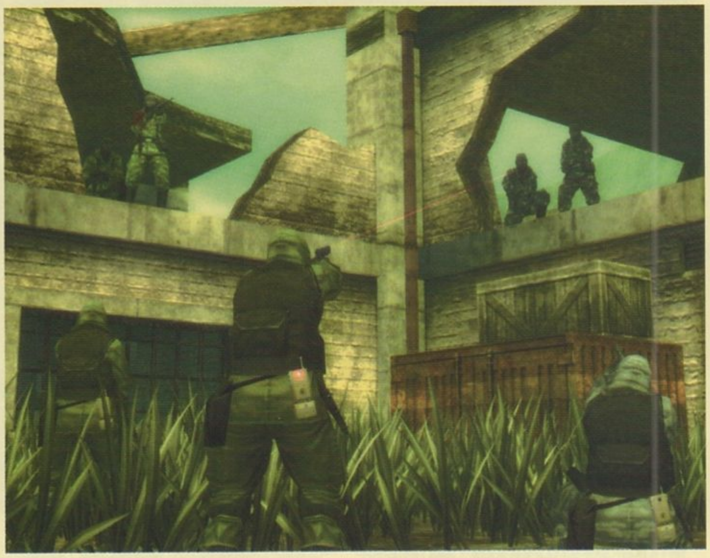
Taip pat galėjome naujai pažvelgti į svarbiausius žaidimo veikėjus: Ashe, nuverstą Dalmaskos princesę, kuri prisijungia prie pasipriešinimo judėjimo; Penelo, karo našlaitę, kuri verčiasi tuo, kad šoka ir dainuoja Dalmaskos gatvėse; Balthier'ą ir Fran'ą, agresyvių oro piratų porelę. Deja, filmukas beveik neparodė mums Vaano, pagrindinio žaidimo veikėjo, palikęs mus spėlioti priežastis. Ar žaidimo pasakojimo fokusas pasikeitė, ar *Square Enix* tiesiog rodo mums kitą siužetą?

Taip pat išvydome visiškai naują, anksčiau nematytą veikėją — mįslingą vyruką juodais plaukais, kuris prisistato kaip kovotojas už Dalmaskos karalystės žmonių laisvę. Matėme sceną, kurioje šis veikėjas sako įkvepiančią kalbą aikštėje susirinkusiems piliečiams, prisiekdamas, kad jis apgins šalį. Filmuko pabaigoje išvydome tikrai milžinišką mūšį, kuriame dalyvavo tūkstančiai karių. Panašu, kad minėtų šalių konfliktas žaidime vystysis epo lygiu.

Tikrai gaila, kad nebuvo galima matyti paties žaidimo, tačiau tai reiškia, kad kūrėjų komanda iš visų jėgų dirba su žaidimu, nerengia ir nepoliruoja naujos demonstracinės versijos. Ir gerai bent jau tai, kad *Square Enix* atstovai pažadėjo parodyti „žaidžiamą" versiją Japonijoje šių metų liepos mėnesio pabaigoje.

Final Fantasy XII Japonijoje pasirodys jau šių metų pabaigoje, Šiaurės Amerikoje ir Europoje — tik kitamet.

Metal Gear Solid 3: Subsistence



Kompanija Kojima Productions sunkiai dirba su nauja, patobulinta, superhito Metal Gear Solid 3 versija, pavadinta Subsistence. Su *online* žaidimo galimybe, naujais kameros kampais ir daugybe kitų fantastiškų „bonusų", šis žaidimas padarys malonią staigmeną tikriems frančizės gerbėjams.

Papildymų išties surasime nemažai. Visų pirma, bus pridėti tie pagrindinio veikėjo veido nudažymai, kurie nepateko į amerikiečių žaidimo versiją, o atsirado tik europietiškoje. Taip pat rasime papildomų misijų Snake vs Monkey režime. Duel Mode leis pakartoti bet kokį mūšį su bosu. Taip pat bus naudojamas visiškai naujas kameros kampas, tai suteiks galimybę žaisti žaidimą tradiciniu trečiuoju asmeniu.

Subsistence žaidimas turės *online* režimą su 6 žaidėjų palaikymu. Pavyzdžiui, *team battle* (komandinio mūšio) režime veiksite komandomis po 3, bandydami nukauti priešų komandos narius. Taip pat bus ir kitas *online* žaidimo variantas: Snake vs Enemies, kai vienas stosite į kovą prieš penkis savo draugus — užduotis ypatingai kietiems žaidėjams!

Žaidime taip pat aptiksime milžinišką bonusų kolekciją, kurioje žaidžiamos pirma ir antra frančizės dalys! Teatro režimas leis peržiūrėti visus žaidimo filmukus, net ir parodijų kupinus *trailer*'ius, kurie pristatinėdavo žaidimą įvairiausių parodų metu.

Metal Gear Solid 3: Subsistence pasirodys ekskliuzyviai PlayStation 2 konsolėje šių metų pabaigoje.

MotoGP 4

MotoGP frančizės ketvirtoji reinkarnacija ruošiasi savo sugrįžimui į Playstation 2 konsolę. Kompanijos Namco rengiamas žaidimas jau beldžiasi į mūsų duris.

Pirmas dalykas, kurį privalote žinoti apie naują žaidimą, yra tas, kad tas, reikalaujantis visų jėgų, sunkus vairavimo modelis iš trečiojo frančizės žaidimo bus naudojamas ir čia. Motociklų greičiai bus milžiniški, jų valdymas reikalaus iš žaidėjų didžiulio meistriškumo. Pravažiuoti visą trasą nei karto neišlėkus iš kelio sugebės tik nedaugelis iš jūsų. Valdyti šiuos dviejų ratų 'monstrus teks suktomis Aseno, Sepangos, Brno ir kitų miestų trasomis.

MotoGP 4 žaidime bus atkuriamas tikroviškas 2004-ųjų metų MotoGP serijos lenktynių tvarkaraštis su visomis trasomis. Žaidime bus pristatytos trys variklių klasės: 125cc, 250cc ir, savaime suprantama, MotoGP. Rungtynėse dalyvaus tikri lenktynininkai: Wayne Rainey, penkis kartus pasaulio čempionas Mick Doohan, net Daijiro Kato, kurio avarija 2003-aisiais metais Suzukoje privertė organizatorius pašalinti šią trasą iš lenktynių tvarkaraščio kitais metais.

Grafiškai žaidimas atrodo gerai, nors pačios trasos ir nepasižymi dideliu detalių skaičiumi, jos yra labai tikroviškos, o tai yra kur kas svarbiau. Dar daugiau, lenktyniavimas su daugeliu varžovų vienu metu nestabdo žaidimo; kampus galėsite pravažiuoti nebijodami išvysti jokių trūkčiojimų. O kai kurios detalės, tarkim, besidaužantys į jūsų motociklo priekinį stiklą vabalai, suteikia žaidimui ypatingą tikroviškumo pojūtį.

MotoGP 4 pasiūlys žaidėjams ir *online* režimą. Jame galės susirungti iki 8 žaidėjų vienu metu. Jeigu neturite tiek draugų, likusias vietas galite „užpildyti" kompiuterio valdomais varžovais. Bus palaikoma balso pokalbių per USB ausines funkcija.

Onimusha: Dawn of Dreams

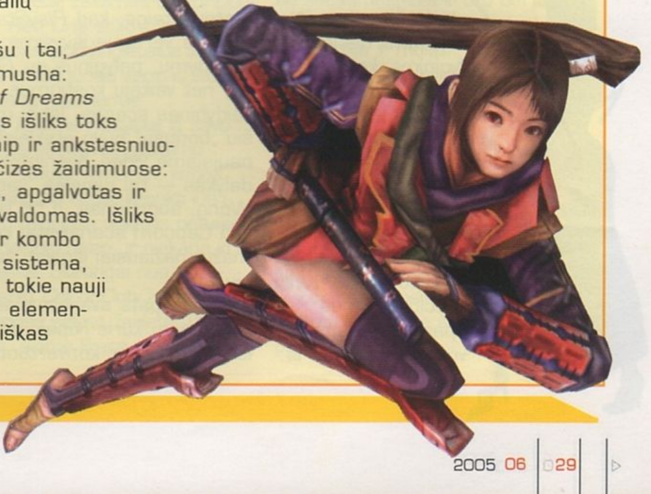
Žaidimo Onimusha: *Dawn of Dreams* veiksmas vyksta praėjus 15 metų po *Onimusha 3* įvykių. Faktas, kad Nobunagos daugiau nebėra, visai netrukdo Genmai vėl bandyti sukelti chaosą pasaulyje. Nobunagos įpėdinis, Hideyoshi Toyotomi, nutarė vienytis su Genma klanu, ir su jų pagalba užvaldyti pasaulį. Bet kaip ir kiekvienoje geroje istorijoje, nepaisant to, kad ir kokia nenugalima atrodytų Blogio jėgų armija, visada atsiras drąsuolis, kuris bandys jai pasipriešinti. *Dawn of Dreams* žaidime tai bus Soki, jaunasis karys su neįtikėtinomis mistinėmis galiomis, prie kurio prisijungs kiti drąsuoliai, taip pat pasirengę pažaboti blogį.

Jūsų nuotykyje dalyvaus dar keturi veikėjai, net moteris nindzė, vardu Akane. Kiekvienas iš jų pasižymės savo unikaliomis savybėmis ir ginklais. Kuomet pasitiksite juos visus, bet kuriuo metu galėsite žaibiškai persijungti tarp Soki ir jo pasirinkto bičiulio. Svarbi naujovė yra ta, kad vienu metu ekrane vaikščios du jūsų pasirinkti veikėjai: vieną valdysite jūs, kitą — kompiuteris. Tačiau jūs irgi galėsite prisidėti prie savo draugo elgsenos, atiduoti jam įsakymus, nuo tokių primityvių kaip „stovėk", „sek paskui", iki sudėtingesnių tam, kad palengvėtų gyvenimas mūšio metu.

Skubu nuraminti visus tuos, kam patiko ankstesnių frančizės žaidimų *RPG* sudedamoji. Čia ji egzistuoja taip pat, dar labiau išsivysčiusi negu bet kada anksčiau. Nes dabar žudydami priešus ir kaupdami patirties taškus, galėsime tobulinti ne tik ginklus, bet ir pačius veikėjus. O kadangi pastarųjų žaidime bus iš viso penki, teks nuolat spręsti galvosūkį, kokio veikėjo unikaliems gabumams bei atakoms suteikti pirmenybę, tobulinti ir stiprinti. O jeigu dar įvertinsime kombo atakų, kurios yra prieinamos tik po šių patobulinimų, galimybę...

Dar viena įdomi žaidimo detalė yra galvosūkiai, kuriuos norint išspręsti, reikės pasirinkti tinkamą kompanioną, turintį reikiamų unikalių savybių.

Panašu į tai, kad Onimusha: *Dawn of Dreams* valdymas išliks toks pats, kaip ir ankstesniuose frančizės žaidimuose: patogus, apgalvotas ir lengvai valdomas. Išliks kritinių ir kombo smūgių sistema, prisidės tokie nauji valdymo elementai: žaibiškas veikėjų kontrolės perjungimas ir komandų savo kompanionui suteikimas.



Jeigu esate frančizės fanas ir trokštate dar vienos galimybės stoti į kovą su Genma, būsite maloniai nustebinti tuo, ką *Onimusha: Dawn of Dreams* rengiasi jums pasiūlyti. Tuo tarpu jeigu nesate pažįstami su viena geriausių PlayStation 2 frančizių, šis žaidimas yra puiki galimybė tą padaryti, kol ne per vėlu.

JAV rinkoje žaidimas pasirodys šių metų lapkričio 14 dieną; pasirodymo data Europoje kol kas nepaskelbta.

Phantasy Star Universe

Parodos metu visi, kurie norėjo, galėjo susipažinti su naujausiu *Phantasy Star* frančizės atstovu, žaidimu *Phantasy Star Universe*. Kompanijos *Sega* kuriamas žaidimas gerbėjus galės pradžiuginti ne tik online režimu, bet ir įdomia vieno žaidėjo *RPG* sudedamaja.

Pagrindinis žaidimo veikėjas — Ethan Waber, kuris bando surasti ir išgelbėti nuo artėjančios katastrofos savo seserį. Atlikdamas šią atsakingą misiją, jis aplankys tris planetas Gurhalo Saulės Sistemoje, kur sutiks daugybę ryškių ir įdomių asmenybių, kurių dalis prisijungs prie jo.

Phantasy Star Universe žaidimo mechanika labiau primena online versijų negu pradinių, įprastų frančizės dalių „geimplėjų" — toks pat kameros kampas ir veikėjų valdymas. Žaidimo žanras kaip ir ankščiau yra apibūdinamas kaip veiksmo *RPG*, kuriame naudosite dvi atakas, galingą ir paprastą, iš kurių galima sudaryti dar galingesnius kombo. Vienu metu jums iš paskos galės sekti du kompiuterio valdomi veikėjai, kurių veiksmus koordinuosite mūšio metu. Žaidime išvysite frančizei būdingas veikėjų klases: medžiotojus, eigulius, policininkus, taip pat ir naujų — žmonių, androidų, *newman*'ų.

Online režimo veiksmas vyksta beveik iš karto po vieno žaidėjo režime papasakotų įvykių. Nors detalės kol kas laikomos paslaptyje, jau tiksliai žinome, kad galėsite sukurti savo unikalų veikėją, ir sudarę savo komandą, į kurią su jumis galės jungtis dar trys draugai, keliausite ir kovosite pasirinktais galaktikos takeliais.

Atrodo, kad *Sega* rengia mums dar vieną rimtą ir solidų žaidimą. Ką gi, belieka palaukti ir įsitikinti tuo, kai jis pasirodys 2006–ųjų metų pradžioje.

Resident Evil 4

Neseniai jau išsamiai pristatėme šį intriguojantį ir daugelio taip laukiamą žaidimą, todėl šiandien siūlome jums tiesiog palyginimą: kaip atrodo šiuo metu įnirtingai kuriama *PlayStation 2* versija, palyginus su praėjusiais metais jau išleista *Gamecube*.

Parodos metu žaidimas, deja, buvo pristatytas tik videoklipo forma. Kelių minučių trukmės klipas pademonstravo kelias scenas iš garsios *survival horror* frančizės naujausios dalies.

Nors ankščiau *Capcom* atstovai teigė, kad *PlayStation 2* žaidimo versijoje išvysime papildymų, palyginus su *GameCube*, net veikėjų kostiumus, kitas žaidybines scenas, labai mažai iš šių „bonusų" buvo atskleisti naujajame video. Vienintelis tikras dalykas — tai panelės, vardu Ada Wong, sugrįžimas, o tai reiškia, kad Capcom scenaristai ketina mažų mažiausiai išplėsti žaidimo siužetą.

Tačiau pats svarbiausias klausimas, kuris rūpėjo daugeliui iš mūsų, tai ar konvertuotas į

PS2 žaidimas atrodys taip pat gerai kaip ir Gamecube? Atsakymas teigiamas! Nepaisant daugybės abejonių dėl *PS2* konsolės techninių galimybių „ištempti" milžinišką detalizacijos lygį, mes jau galime konstatuoti, kad konsolė (bei *Capcom* programuotojai) susitvarkė gerai. *PS2* versija atrodė tikrai labai įspūdingai. Videoklipas pademonstravo skirtingas žaidimo scenas: pilies tyrinėjimą, zombių kaimą, mūšį su *El Gigante* ir kt., visos jos atrodė labai panašiai kaip *GameCube* konsolėje, su tais pačiais tobulais apšvietimo ir šešėlių efektais. Žaidimas netgi veikė taip pat sklandžiai stabiliu, 30 kadrų per sekundę dažniu.

Tačiau *GameCube* variantas, kaip sužinojome iš *Capcom* atstovų, turi vizualų pranašumą *PS2*: daugiausiai dėl didesnio poligonų skaičiaus ir papildomo filtravimo efekto. Nors klipe patys mes to nepastebėjome.

Žaidimas *Resident Evil 4 PlayStation 2* konsolėje pasirodys šių metų lapkričio mėnesį.

Sly 3: Honor Among Thieves

Viskas vyko pagal planą *Sly 2* žaidime, ir Blogis vėl buvo nugalėtas, tačiau tos pergalės kaina buvo siaubinga. Bentley, visos operacijos smegenys, buvo bauginančiai sužalotas, o Murray, operacijos raumenys, nusivylė vagių gyvenimo stiliumi... ir atrodo, senų gerų bičiulių trijulės daugiau nebėra...Tuo labiau, kad Bentley yra pririštas prie invalido vežimėlio, o Murray išvyko į kelionę aplink pasaulį dvasiniais reikalais. Tuo tarpu, kai Bentley parūpina savo vežimėliui *jetpack*'us, hidraulines priemones ir ginklus, Murray bando pažinti žmonių sielas ir išmokti kažko naujo šiame gyvenime.

Bet situacija negalėjo išlikti tokia labai ilgai. Pagrindinio žaidimo veikėjo Sly'jaus gyvenime atsirado naujas tikslas. Jis sužinojo, kad jo protėviai visus vogtus turtus slėpdavo saugykloje. Sly'jus jau net suspėjo atrasti jos tikslią vietą, tačiau kita gauja bando pasisavinti turtus, ir mūsų herojui nieko kito nebelieka, kaip tik suburti iš naujo savo komandą.

Negalima nepaminėti kai kurių „geimplėjaus" pasikeitimų. Nuo šiol Sly'jus turi naujų „baigiamųjų" judesių (kurie leis jam susidoroti su priešais efektyviau negu anksčiau) ir dar greitesnę staigaus smūgio ataką. Be to, pasinaudodamas naujais gabumais jis gali prasmukti pro sargybą nepastebėtas, imituoti jų elgseną.

Bentley, kaip ir anksčiau, bus nenugalimas seifų specialistas. Kai kuriems seifams atrakinti prireiks specialių kodų, kuriuos galima bus aptikti paveiksluose. Bentley pasinaudos savo didinamuoju stiklu tam, kad išsamiai ištirtų ir aptiktų juose paslėptus skaičius. Pavyzdžiui, neįprastas sūkurys upėje reikš skaičių „9", o tuo tarpu stogo atraiža gali būti „4"... Originalaus žaidimo gerbėjai bus laimingi sužinoję, kad Master Thief užduotys sugrįžo. Kai įvykdysite siužetinę misiją, galėsite vėliau ją pakartoti tam, kad įvykdytumėte naujus tikslus ir gautumėte už tai naujų „bonusų".

Oi, palaukite, yra dar viena svarbi detalė: *multiplayer* režimas! Parodos metu žaidimo kūrėjai, kompanija Sucker Punch (beje, verčiama „Mulkio Smūgis"), pademonstravo vadinamąjį „policininkų ir plėšikų" žaidimą multiplayer režime, kuriame vienas žaidėjas galėjo valdyti Sly'jų, o kitas — Karmelitą. Sly'jaus tikslas buvo pavogti penkis skirtingus daiktus iš Karmelitos, o ji turėjo pasistengti tiek pat kartų „išjungti" Sly'jų. Kūrėjai žada ir daugiau *multiplayer* režimų, tačiau kol kas neatskleidžia, kokie jie bus. *Sly 3: Honor Among Thieves* pasirodys rudenį.

Call of Duty 2: Big Red One

Praėjusiais metais pasirodęs žaidimas *Call of Duty: Finest Hour* pažymėjo *Activision* kompanijos, sukurtos garsios Antrojo Pasaulinio karo laikų šaudyklės, atėjimą į konsoles. Šiais metais kompanijos atstovai rengiasi mus pradžiuginti kitu franšizės žaidimu *Call of Duty 2: Big Red One*. Kas, po velniais, yra tas „*Big Red One*", paklausite jus. Atsakome, tai — JAV kariuomenės Pirmosios Pėstininkų divizijos, atlikusios svarbų vaidmenį karo metu, pavadinimas. Taigi dabar, praėjus daugiau kaip 60 metų, žaidimas *Call of Duty 2: Big Red One* siūlo mums prisiminti pačius įspūdingiausius tų metų mūšius ir būti juose vieno iš šios divizijos karių vaidmenyje.

Viską žaidime matysite iš savo veikėjo perspektyvos. Žaidimo kūrėjas, studija Treyarch, ketina kaip įmanoma labiau įtraukti jus į žaidimą, taigi jūsų veikėjas neturės nei vardo, nei balso, ir niekada jo nematysite. Skirtingai nuo ankstesnių *Call of Duty* žaidimų, kur įvairiose šalyse žaidėte už kitus veikėjus, šiame liksite „pririšti" prie savo divizijos ir savo herojaus. Aplankysite daugybę vietovių, atitinkančių Pirmosios Pėstininkų divizijos dalyvavimą Antrajame Pasauliniame kare. Trejų (žaidimo) metų laikotarpyje keliausite į įvairiausias vietoves — nuo Šiaurinės Afrikos dykumų iki žaliųjų Italijos žemių. Žaidimo kūrėjai teigia, kad galėsime dalyvauti ne tik pėstininkų mūšiuose, nors ir jų bus pakankamai daug. Savo pareiškimu jie atkreipė mūsų dėmesį į tai, kad Pirmoji Pėstininkų divizija dalyvavo ne sausumos, bet ir oro bei jūros operacijose. O tai reiškia, kad tas pats laukia ir mūsų.

Vieno žaidėjo kampanija bus sudaryta iš autentiškų, atitinkančių tikrus istorinius įvykius, scenarijų. Visišku autentiškumu gali pasigirti ir žaidimo ginklai, karių apranga ir kiti dalykai. Tačiau, nepaisant to, specialiai žaidimui buvo sukurti keli ypatingi ginklai, kurie palengvins jūsų gyvenimą karo sąlygomis.

Žaidimas pasirodys visose šios kartos konsolėse šių metų pabaigoje.

Arc the Lad: End of Darkness

Nors *PS2* konsolės gyvavimo ciklas jau žengė į savo paskutinę stadiją, kompanija *Namco* naudoja šį laikotarpį tam, kad pradžiugintų mus nauju *Arc the Lad* frančizės, žinomos dar nuo *PSOne* laikų, žaidimu.

Didžiausi pakeitimai palietė naujo žaidimo „geimplėjų“. Nuo šiol *Arc the Lad* yra veiksmo *RPG* žaidimas, o ne tradicinė požingsninė *RPG*, kaip buvo anksčiau. Atliksite trumpas misijas pavojingose teritorijose, naudositės plačių standartinių ir specialių atakų rinkiniu, kelsite kovotojų lygius. Valdysite realiu laiku, o prieš mūši kiekvienam veikėjui galėsite paskirti iki keturių gabumų — nuo puolamųjų magiškų atakų iki gydymo magijų. Kitus veikėjus valdys kompiuteris. Tačiau nenusivilkite, žaidimas prarado ne visus tradicinės *RPG* atributus — mūšio metu matysite skaičius, rodančius, kiek žalos padarėte tam tikram priešui arba nukentėjote patys.

Taip pat *Arc the Lad: End of Darkness* kūrėjai pasiūlys mums labai rimtą veikėjų vystymo sistemą. Pereidami nuo vienos priešų žemės prie kitos, rinksite naujus reikmenis: šarvų, magiškų pakabukų, kuriuos naudosite tam, kad patobulintumėte veikėjų atributus; tai atlikti bus įmanoma keliais skirtingais būdais. Be to, kiekvienas veikėjas turės gabumų, kurių bus apie 100, „medį“.

Jeigu prie naujo „geimplėjaus“ frančizės gerbėjams reikės prisitaikyti, tai siužetas bus jiems artimas ir suprantamas. Veiksmas vyksta praėjus 5 metams po *Twilight of the Spirits* įvykių tuose pačiuose žemynuose (jų buvo 6, jei pamenat) kaip ir ankstesnio žaidimo, taigi atpažinsite daugelį miestų ir lokacijų. Valdysite naują pagrindinį veikėją, vardu Edda, kuklų berniuką iš nuobodaus žūklės kaimo, kuriam žaidime teks įsipainioti į konfliktą, grasinantį pasauliui.

O pats geriausias dalykas yra tas, kad kelionėse prie jūsų galės

prisijungti net 24 veikėjai iš ankstesnių frančizės žaidimų — nuo paties Arc'o iki Khargo, Twilight of the Spirits žaidimo herojaus. Manome, kad ši žinia sukels malonią nostalgiją seniems frančizės gerbėjams.

Namco atstovų teigimu, „būtina“ naujojo žaidimo trukmė — apie 50 valandų. Be to jūsų lauks daugybė papildomų *quest*'ų, būtinų atlikti, jei norėsite surasti visus reikmenis visiems savo komandos veikėjams (žinoma, jeigu mėgstate pereiti žaidimą maksimaliai).

Dar viena naujovė — *online* žaidimo (per tinklą) galimybė. Deja, ji bus prieinama tik JAV ir Japonijos žaidėjams.

Šiaurės Amerikoje žaidimas ja pasirodė, kada sulauksime Europoje, kol kas neaišku.

Battlefield 2: Modern Combat

Žaidimas *Battlefield 2: Modern Combat* greičiausiai maloniai nustebins Xbox ir *PS2* konsolių savininkus, kai pasirodys rinkoje vasaros pabaigoje. Kodėl taip manome? Skaitykite ir sužinosite.

Vieno žaidėjo kampanija nors ir išliko pagrindine, tradicine, tačiau turės kelių įdomesnių pakeitimų. Palyginus su pirmąja žaidimo dalimi, išsiplėtė zonos, kuriose vyks karinės operacijos — dabar jų diametras sieks vieną kvadratinį kilometrą. Taip pat dabar išvysime naujų, konkretesnių užduočių: tam tikrų vietovių sprogdinimas, aptarnaujančio personalo gelbėjimas, priešų naikinimas strategiškai svarbiuose taškuose.

Vieno žaidėjo kampanijos veiksmas vyks Kazachstane, kur susiduria europiečių ir kinų interesai dėl naudingų iškasenų ir naftos atsargų. Už priešų kareivių žudymą gausite taškus — didesnį jų kiekį nulemia tokie faktoriai: priešo nužudymo greitis ir nuoseklių žudynių skaičius. Šiuos taškus vėliau naudosite kaip pinigus ginklams (kurių iš viso žaidime bus apie 50 rūšių), transporto priemonėms ir kitiems kare naudingiems dalykams tobulinti ir pirkti. Progresuodami išvysite karą iš abiejų kariaujančių pusių, kadangi žaidimas pats kaitalios jūsų priklausomybę vienai ar kitai frakcijai. Tai leis pažvelgti į tuos pačius įvykius skirtingai. Kuomet pereisite didžiąją žaidimo dalį, turėsite pasirinkti, už kurią pusę žaisite finalines tris misijas. O pačioje pabaigoje, nepriklausomai nuo pasirinkimo, jūsų lauks įdomi atomazga.

Kūrėjų teigimu, patobulintas žaidimo DI prilygsta tikrų varžovų intelektui. Įspūdingai skamba ir bendras transporto priemonių skaičius — daugiau nei 30 — sausumos, oro ir jūros. Be to, jie bus prieinami ne tik *multiplayer* režime, bet ir kampanijoje.

Battlefield 2: Modern Combat *multiplayer* režimo mėgėjams pasiūlys daugiau kaip 15 specialiai jam sukurtų lygių, o iš viso dalyvauti *online*, *multiplayer* mūšiuose (*Xbox*, taip ir *PlayStation 2* versijose) galės iki 24 žaidėjų.

From Russia With Love

Electronics Entertainment Expo 2005 parodos metu kompanija Electronic Arts pademonstravo visiems norintiems, kaip ji naudoja savo licenciją filmams apie Džeimsą Bondą. Pats naujausias žaidimas apie garsųjį šnipą su kostiumu už 3000 dolerių, kovojantį su priešais visame pasaulyje, medžiojantį gražias paneles ir naudojantį pačią naujausią įrangą, vadinasi *James Bond 007: From Russia with Love.*

Žaidimą kuria tą pati komanda, kuri buvo atsakinga už ankstesnį frančizės žaidimą *James Bond 007: Everything or Nothing*, ir nors pagrindinis veikėjas kitas, pats „geimplėjus" bus gerai pažįstamas tiems, kas žaidė *Everything or Nothing*.

Trečiojo asmens veiksmo žaidime, kuris pasirodys *GameCube, PlayStation 2* ir *Xbox* platformose, pagrindinį, Džeimso Bondo, vaidmenį atliks įžymusis Sean Connery. Ir tai nėra joks pokštas. *EA* pasirašė kontraktą su aktoriumi, pagal kurį nuskenavo jo judesius ir panaudos jo balsą žaidimo herojaus dialogų įgarsinimui. *EA* atstovų teigimu, superžvaigždė net padėjo jiems rašyti žaidimo scenarijų.

Ambicingo žaidimo kūrimas tęsiasi jau beveik metus. Ir kūrėjų darbo rezultatai puikiai matomi — žaidimo lokacijos yra labai tikroviškos ir pasižymi didele įvairove. Žaidime kaip ir filme Bondas keliauja per pasaulį persekiodamas blogus vyrukus. Jis aplankys Rusiją, Londoną, Stambulą ir net čigonų stovyklą. Be įprasto šaudymo trečiojo asmens režimu, žaidėjų lauks lenktynės šarvuotu šnipo automobiliu, plaukiojimas valtyje, net skrydžiai sraigtasparniu.

EA mažai papasakojo apie būsimo žaidimo siužetą, pasakė tik tai, kad jis atitiks filmo siužetą su nežymiais pakeitimais. Be to, žaidėjai išvys ir visiškai naujų, nedalyvavusių filme veikėjų, o pats svarbiausias dalykas yra tas, kad žaidimo pabaiga bus kitokia negu filmo — nauja ir netikėta.

Parodos metu *EA* atstovams buvo užduotas toks klausimas — ar „geimplėjaus" prasme naujas frančizės žaidimas skirsis nuo ankstesnio, kas jame bus naujo, nematyto anksčiau? *EA* atsakė taip, ir išaiškino penkis svarbiausius skirtumus. Visų pirma, dabar žaidėjai galės rengti savo veikėją. Tai liečia Bondo kostiumų papildymą, naujus šarvus ir, aišku, ginklus. Antra, pasikeitė šaudymo technika. Dabar žaidime yra nauja fokusavimo ir priartinimo funkcija, kuri leis žaidėjams lengviau nukauti priešus. Trečia — taškų rinkimo sistema, apdovanojanti žaidėją pinigais už tai, kad jis atliks misijas skirtingais būdais. Ketvirta naujovė (susieta su trečia) — sunkiai uždirbtus pinigus galėsite panaudoti naujų ginklų ir įtaisų pirkimui. Paskutinė naujovė — nauja *multiplayer* žaidimo galimybė per pusę padalintame ekrane (žaidime nebus *online* palaikymo jokioje platformoje).

Atrodo, *James Bond 007: From Russia with Love* bus vienu geriausių žaidimų apie Bondą. Nekantriai laukiame rudens, kuomet jis pasirodys parduotuvių prekystaliuose.

X–Men Legends II: Rise of Apocalypse

Po žaidimo *X–Men Legends* sėkmės visai logiška buvo laukti tęsinio. Ir leidybinė kompanija Activision nenuvylė mūsų: jie jau rengia naują žaidimo dalį su naujais veikėjais, jų galiomis ir *online* režimu. Tačiau šis daikčiukas bus online tik *Xbox, PS2* ir *PC* versijose. Neliūdėkite, *GameCube* savininkai, vis dar galėsite sužaisti šį žaidimą *offline* režime su trim draugais.

Žaidimo veiksmas prasideda iš karto po pirmosios dalies įvykių. Abi frakcijos, Žmonės–X ir Mutantų Brolija, po pergalės prieš Blogį yra išsekintos ir lengvai pažeidžiamos. Ir būtent tuo metu pasirodo naujas, ypač galingas mutantas Apocalypse, persekiojamas idėjos apie tai, kad šioje planetoje turi išgyventi tik stipriausieji. Ir jis smogia galingą smūgį abiem frakcijoms, palikdamas pasaulio likimą su dideliu klaustuko ženklu. Dabar belieka tik viena išeitis homo sapiens ir mutantų atstovams: Žmonės–X ir Mutantų Brolija turi suvienyti savo jėgas tam, kad nugalėtų šį savo didįjį varžovą.

Kaip ir pirmajame žaidime, šiame vienu metu galėsime valdyti (su draugais) iki keturių ekrane esančių veikėjų (iš viso jų bus 16). Ir skirtingai nuo pirmosios dalies, draugai nuo šiol galės prisijungti ir padėti jums bet kuriuo žaidimo metu, kadangi epizodai, kuriuose turite kautis vienas, iš žaidimo yra pašalinti. Veikėjų rinkinyje tikrai išvysime žinomus herojus Magneto, Wolverine, Storm, Cyclops, Bishop, Juggernaut ir Nightcrawler. Sabretooth, Mystique ir Toad pasirodė žaidimo įžanginiame klipe, taigi tikimybė, kad už juos bus galima sužaisti, yra pakankamai didelė. Pagaliau jau tiksliai žinome, kad Angel, Emma Frost, Forge ir Heather Hudson naujajame žaidime atliks NPC vaidmenį.

X–Men Legends II apimtis yra kur kas didesnė už originalą siužeto, lokacijų ir priešų skaičiaus (virš 100) prasme. Šį kartą žaidėjai galės nuodugniau ištirti X–Men'ų Visatą: tarp daugybės kitų lokacijų mūsų lauks Madripoor'o šventyklos, Laukinių Žemių džiunglės, Genošos sala ir senovinis Egiptas. Kiekviena lokacija pasižymi dar didesniu interaktyvumo laipsniu, paslapčių skaičiumi ir unikaliais veikėjais. Be to, *X–Men Legends II* kūrėjai žada mums daugiau lauke esančių lokacijų — labai gera naujiena tiems, kas jautė klaustrofobiją po niūrių pirmos dalies patalpėlių. Be to, lygiai dabar bus tris kartus didesni nei originalo.

Žaidimo kūrėjai *Raven Software* įsiklausė į pirmos dalies kritikų pastebėjimus ir pakeitė labiausiai erzinančius „geimplėjaus" aspektus. Nuo šiol kiekvienas žaidimo veikėjas turės beveik dvigubai daugiau galių negu anksčiau, ir visos jos bus prieinamos realiame laike mūšio metu. Taip pat jos bus įvairiapusiškesnės, kad veikėjai neatrodytų vieni kitų kopijos. Kadangi visi 16 veikėjų bus prieinami iš pat pradžių, žaidėjai tučtuojau galės pradėti eksperimentuoti renkantis geriausią komandą mūšiui prieš Apocalypse.

X–Men Legends II PS2 versija pasirodys šių metų rudenį.

Soul Calibur III

Su ypatingu nekantrumu laukėme būtent šio žaidimo — ir nieko stebėtino, nes trečioji garsios muštynių frančizės dalis pasirodys ekskliuzyviai *PlayStation 2* konsolėje. Taip, perskaitėte teisingai, šį kartą vien tik *PlayStation 2* savininkai galės pasidžiaugti eiline frančizės dalimi, kuri pasiūlys išbandyti naujus režimus, veikėjus, patobulintą „geimplėjų".

Naujo žaidimo kovotojų rinkinį sudarys apie 25 veikėjai. Iš jų trys bus visiškai nauji: Zasalamel, Tira ir Setsuka. Iš to, kas žinoma šiuo metu, galime daryti išvadą, kad jie bus tikrai nuostabūs. Pavyzdžiui, „Ryžtinga keršytoja" Setsuka savo gracingame kovos stiliuje naudoja... skėtį, o karšta „Suklaidinta Mirties Angelė" Tira naudoja keistą žiedinį pjaustymo įrankį, kuriuo gali plėšyti į skutus ne tik oponentus, bet savo pačios rūbus. Paslaptingiausias kovotojas, „Blogybės Mislė", vardu Zasalamel, dėvi elegantišką baltą mantiją, o rankose laiko aštrų kaip skustuvas dalgį! Gražumėlis!

Tarp „geimplėjaus" režimų išvysime senų, gerai pažįstamų, tokių kaip žaidėjų dvikovos vienas prieš kitą, praktiką, turnyrą, muziejų, ir visiškai naujų — Soul Arena, naujovišką Tale of Souls siužetinį režimą bei intriguojantį Lost *Chronicle* režimą. Pastarajame galėsime sukurti savo veikėją, pasirinkus lytį, profesiją, ginklą ir tinkamą išvaizdą. O vėliau galėsime jį naudoti įvairiuose žaidimo režimuose.

RPG gerbėjai bus maloniai nustebinti išvydę Tale of Souls („Sielų Pasaka") režimą. Jis turi lygiai tokį patį žemėlapį, kaip ir gabumų medžiai *Final Fantasy X* ir *Digital Devil Saga* žaidimuose: tiek pat daug atšakų ir pasirinkimų. Tik šiuo atveju rinksitės ne gabumus išmokymui, o savo oponentus būsimai kovai. Tačiau iš karto turime pasakyti vieną dalyką — nepriklausomai nuo pasirinkto kelio, pabaiga jūsų lauks viena ir ta pati, nes kiekvienas veikėjas turi tik vieną baigtį. Skirias tik keliai, kuriais ją pasieks.

Maloniai nustebino žaidimo grafika, kuri yra dar geresnė už *Tekken 5*. Stabilus, 60 kadrų per sekundę, įspūdingas detalizacijos lygis, puikios veikėjų animacijos — visa tai kompanija Namco jau pademonstravo parodos metu. Belieka tik spėlioti, kokių grafinio varikliuko patobulinimų išvysime finalinėje žaidimo versijoje, kuri pasirodys jau visai netrukus, šių metų rudenį.

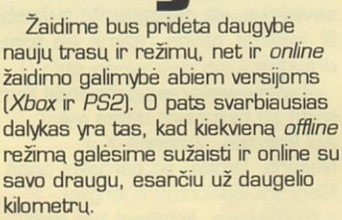
Burnout Revenge

Jau minėta *Criterion* Studijos, nors pakeitusi specialybę, nepamiršta apie savo pagrindinį kūrinį — *Burnout* frančizę. Ir jau rengia praėjusių metų *PS2* ir *Xbox* konsolių superhito, žaidimo *Burnout 3* tęsinį nesudėtingu pavadinimu *Burnout Revenge* („Burnout kertas").

Naujajame žaidime išvysime visus senus sąmyšio sukėlimo metodus, tačiau bus pridėta ir naujų. Vienas iš įspūdingiausių — vadinamasis „eismo reguliavimas". Nuo šiol kompiuterio kontroliuojamas mašinų srautas taps jūsų geriausiu draugu: galėsite įsitrenkti į šias ramiai važiuojančias mašinas ir „paleisti" jas į savo varžovus, labai panašiai kaip golfe, tik vietoje kamuoliuko į orą pakelsite šeimyninį sedaną. Bus net specialus režimas, kurio tikslas — nušluoti nuo žemės paviršiaus (siunčiant į orą) kaip įmanoma daugiau tokių mašinų, uždirbti už tai pinigėlių. Tačiau tokiu būdu „pasiųsti" galėsite tikrai ne kiekvieną mašiną — įsirėžę į automobilį, galingesnį ir didesnį už jūsų, tiesiog sudaužysite savąjį.

Žaidime bus pridėta daugybė naujų trasų ir režimų, net ir *online* žaidimo galimybė abiem versijoms (*Xbox* ir *PS2*). O pats svarbiausias dalykas yra tas, kad kiekvieną *offline* režimą galėsime sužaisti ir online su savo draugu, esančiu už daugelio kilometrų.

Atrodo, mūsų laukia geriausias *Burnout* žaidimas iš visų išleistų. *Burnout Revenge* parduotuvėse rasite jau rugsėjo mėnesį.



Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi (verčiama kaip „geriausias visatoje") — ypač populiarios frančizės animacinio filmuko pagrindu ketvirtoji dalis. Nauja dalis žada būti didesnė už bet kurį ankstesnį frančizės žaidimą.

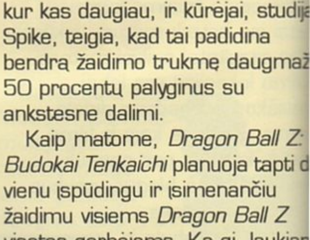
Animacinio filmuko fanams bus malonu sužinoti, kad *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* žaidime bus didesnis veikėjų skaičius. Jų gretose išvysite ir pačių naujausių papildymų prie DBZ visatos, Janemba, senų numylėtinų, iki šiol nedalyvavusių Budokai turnyruose, tarkim, Chaiotzu.

Grafiškai žaidimas yra labai artimas Budokai 3, gal tik atrodo tikroviškiau. Veikėjai visiškai atitinka savo animacines kopijas, nežiūrint, kad jų modeliai šiek tiek keisis mūšio metu, kuomet veikėjas bus žalojamas. Pavyzdžiui, Goku, pradėjęs mūšį švaria ir tvarkinga uniforma, baigė jį visas sudaužytas, su mėlynėmis, o jo aprangoje liko įbrėžimai ir įdrėskimai.

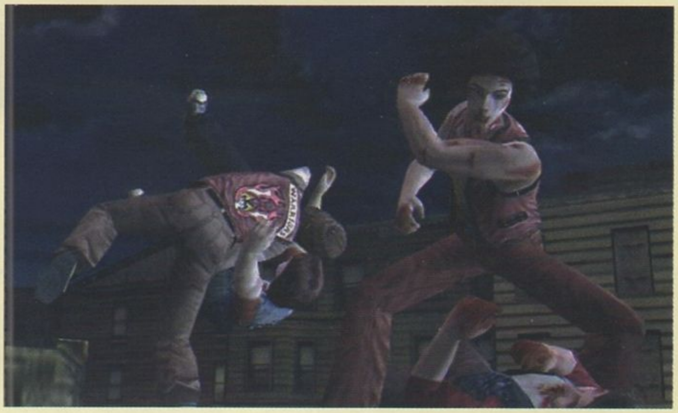
Kita naujovė — tai patys lygiai, kuriuose kausimės. Dabar jie tapo dar didesni ir turi daužomų objektų. Sudaužę juos, surasite įvairiausių daiktų, pavyzdžiui, laikinai padidinančių jūsų galią arba atstatančių sveikatą. Žinoma, juos daužyti galėsite ne tik jūs, bet ir jūsų priešai.

Budokai 3 žaidimo „dragon universe" režimo fanams bus malonu sužinoti, kad siužetinė sudedamoji dalis naujajame žaidim išsiplėtė. Dabar siužetinių linijų bu kur kas daugiau, ir kūrėjai, studija Spike, teigia, kad tai padidina bendrą žaidimo trukmę daugmaž 50 procentų palyginus su ankstesne dalimi.

Kaip matome, *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* planuoja tapti vienu įspūdingu ir įsimenančiu žaidimu visiems *Dragon Ball Z* visatos gerbėjams. Ką gi, laukian dar vieno potencialaus superhito, kuris pasirodys šių metų lapkričio mėnesį.



The Warriors



Panašu į tai, kad kiekviena garsi praėjusio amžiaus 70–ųjų metų kriminalinė drama pakeliui į šios kartos konsoles, pradedant The *Godfather* bei *Scarface* ir baigiant filmu *Taxi Driver* ir net Clint'o Eastwood'o Dirty Harry. Štai ir kompanija Rockstar rengia žaidimą The Warriors — pagal to paties pavadinimo režisieriaus Walter'io Hill'o 1979—aisiais metais pastatytą filmą apie Niujorko gaujų karus. Nors parodos metu kompanija pristatė tik žaidimo trailer'į, tačiau jo visiškai užteko tam, kad būtų susidarytas įspūdis apie tai, koks bus naujas žaidimas, kai jis pasirodys šių metų pabaigoje.

Visų pirma, tai bus žaidimas su rimtu kinematografiniu komponentu, veiksmas bus dažnai pertraukiamas įspūdingai pastatytais filmukais, pavyzdžiui, žaidimo pradžioje, kai Cyrus sako pamokslą visoms miesto gaujoms, bandydamas suvienyti jas. Sprendžiant iš *trailer*'io, žaidime vienoje ar kitoje smurto kupinoje scenoje išvysime visas filme pristatytas gaujas – nuo Rogues iki Lizzies.

Veiksmas nepateikė nieko tokio, ko negalima būtų laukti iš tokio žanro žaidimo. Kruvinos dvikovos vienas prieš vieną, mašinų sprogdinimai ir daužymai su beisbolo lazdomis ir metaliniais vamzdžiais — na, žinote, tipiški gangsterių daikčiukai. Žaidimo veikėjai visiškai atitinka savo kino versijos kopijas, jų gretose išvysime Ajax'ą, Cleon'ą, Swan'ą, Cowboy'ų, ir Rembrandt'ą. Panašu į tai, kad kino filmo gerbėjai bus laimingi išvydę tas pačias purvinas gaujų tarpusavio kovas kaip filme.

The Warriors pasirodys PlayStation 2 ir Xbox konsolėse šių metų spalio mėnesį.

Fatal Frame 3: The Tormented

Nors gaila, parodos metu Tecmo demonstravo tik Fatal Frame 3: The Tormented žaidimo *trailer*'į; taigi informacijos apie patį žaidimą pavyko surinkti gana mažai (priminsiu, kad mūsų regione jis žinomas kaip Project Zero).

žaidime mums atiteks mergaitės, vardu Rei Kurosawa, vaidmuo, kuri naudoja savo kamerą „obscura" tam, kad tvarkytųsi su piktomis dvasiomis, gyvenančiomis Miego Name (House of Sleep). Mergaitė atsiduria jame bandydama išsiaiškinti savo sužadėtinio dingimo paslaptį ir tatuiruotės–dėmės savo kūne nuolatinio augimo priežastį. Pagal žaidimo siužetą galėsime valdyti ir dar du veikėjus: Kei Amakura, jauną žurnalistą, bei Miku, mergaitę iš pirmosios Fatal Frame dalies. Žaidimo kūrėjai žada dar baisesnių vaiduoklių ir du skirtingus pasaulius, košmarišką ir tikrą, kurie palaipsniui susilieja tarpusavyje, ištrindami realybės jausmą žaidėjų sąmonėje.

Parodos metu demonstruotas žaidimo *trailer*'is pristatė kelias scenas, kuriose Rei atsibunda lovoje staiga išgirdusi keistą balsą, o tuo tarpu gyvatės tatuiruotė išsiplečia aplink jos petį. Vėliau Rei vaikščiojo tamsiame, išklibusiame name, kur vaiduoklius primenančios figūros pasirodydavo iš pačių netikėčiausių vietų.

Pagrindinių veikėjų modeliai buvo gerai detalizuoti, aplinkos baisios ir šiurkščios, o vaiduokliai permatomi ir vienalyčiai. Ir nors filmukas užtruko tik minutę, jis buvo pakankamai baisus, ypač keliantys šiurpą pianino garsai, kurių aidą girdėjome garso takelyje.

Fatal Frame 3: The Tormented ekskliuzyviai *PlayStation 2* konsolėje pasirodys šių metų pabaigoje (JAV rinka). Data Europoje kol kas nepaskelbta.

Black

Panašu, kad kompanija Criterion Studios, įžymios lenktynių franšizės Burnout autoriai šiek tiek keičia profilį. Naujausias kūrinys, žaidimas Black, yra pirmojo asmens šaudyklė. Ir, atrodo, jiems gali pasisekti.

Pagrindinis žaidimo tikslas — padaryti paprastą šaudymą iš ginklo jaudinančiu, įdomiu, žavinčiu. Kūrėjų komanda bandys tai pasiekti keliais būdais. Visų pirma, ginklai — tai tikros naujo žaidimo „žvaigždės", ir ypatingas dėmesis skiriamas tam, kaip jie atrodo, kaip šaudo, kaip atkuriami jų užtaisymai. Nepamirštama ir apie fizikos dėsnius, aplinkos apgadinimus, kai jūsų paleista kulka nepataikys į taikinį. Karių mirties animacija taip pat sulaukė didelio kūrėjų dėmesio: priešai mirs įspūdingose pozose, panašiai kaip filmuose. Atrodo, po jūsų įsikišimo žaidimo aplinkos tikrai nebeliks tokios, kokios jos buvo iš pradžių...

Apie žaidimo siužetą yra žinoma mažai — tik tiek, kad jis vyks kažkur Rytų Europoje (gal Lietuvoje?!), kur specialaus būrio sudėtyje atliksite antiteroristines operacijas. Deja, žaidime nebus jokio *multiplayer* režimo — nei *online*, nei ekrano dalijimosi.

Black žaidimo koncepcijos skamba įdomiai ir intriguojančiai, tačiau visa tai kol kas tik ant popieriaus. Koks bus žaidimas, kai pasirodys 2006–ųjų metų pavasarį, dar niekas nežino.

Midnight Club 3: DUB Edition

AMERIKIETIŠKOS LENKTYNĖS

■ Kūrėjas: Rockstar San Diego | Leidėjas: Rockstar Games | Data: 2005-04-15 | Žanras: lenktynės

Ne visi turbūt atsimins, kad prieš *NFSU* erą (taip, tokie laikai tikrai buvo :)) pogrindines miesto lenktynes videožaidimų pasaulyje pirmieji suorganizavo nenaudėliai *Rockstar'ai*. *Midnight Club* tapo vienu iš pirmųjų jaunutei *PS2* išleistų žaidimų. Dabar, sulaukusi pačios brandos, konsolė gauna jau trečiąją šių lenktynių seriją, prie kurios priklijuotas neaiškus „tagas" *DUB Edition*.

RYČKA

Nuo jo galime ir pradėti. *DUB* yra populiarus JAV automobilių žurnalas, skirtas visokių aparatų galios ir didinimams bei, žinoma, išoriniam gražinimui, liaudyje žinomam „tiuningo" vardu. Nors man neteko matyti šio leidinio, įtariu, kad tai turėtų būti kažkas panašaus į populiarią *MTV* kanalo laidą *Pimp My Ride*, su kuria, beje, rankas sumušė kompanija Midway ir juos panaudos savo būsimajame pogrindinių lenktynių ir tiuningo žaidime *LA Rush*. Na, bet nenukrypkime nuo temos. Los Andželą pamatysime vėliau, o dabar turime kitus tris Amerikos miestus ir didžiulę gausą tiesiog žvilgančių automobilių bei daugybę galimybių ką nors su jais veikti.

AMERIKA, AMERIKA

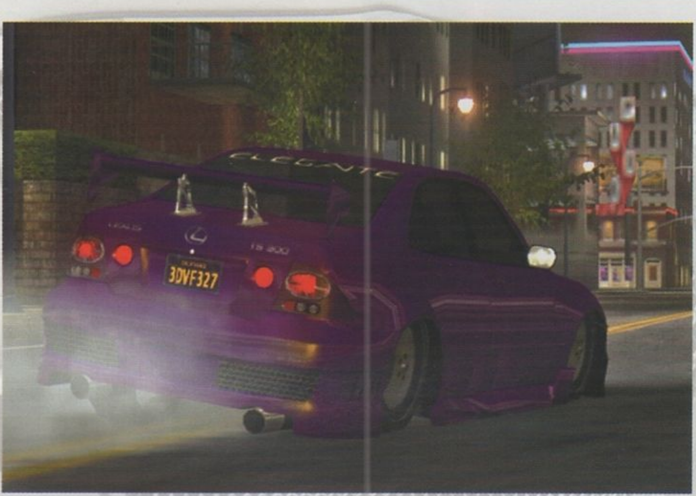
„Tris Amerikos miestus" — jums neužkliuvo ši frazė? Skirtingai nei antroji *Midnight Club* dalis, ši nemėto mūsų po skirtingus kontinentus ir tris didžių valstybių miestus: Paryžių, Tokiją ir Los Anželą. Absoliučiai skirtingų stilių ir nuotaikų miestus, ko gero, atitinkamai parinktus po vieną iš trijų didžiausių žaidimo pasaulio rink Su trečiąja dalimi kūrėjai „užsidarė" tik JAV — važinėsim San Diego, Atlantoje ir Detroit Iš tiesų JAV žaidėjams tikrai b smagiau važinėtis savo miestu se nei kokiame nors išgalvotam metropolyje (nedidelis akmuo į *NFSU*). Tačiau likusiems žaidėjams skirtumo tikrai nebu be to, kaip žinia, Amerikos miestai yra panašūs vieni į kitu (išskyrus pačius žymiausius, kurių žaidime nėra). Kodėl *Rockstar'ai*, praėjusį kartą taip plačiai užsimoję, dabar taip

susisiaurino, nežinia. Ar dėl minėtojo žurnalo licencijos, ar dėl to, kad didesnį dėmesį norėjo skirti patiems automobiliams ir žaidimo galimybėms. O galbūt jiems neberūpi, kas yra anapus abiejų vandenynų, kaip pastaruoju metu mėgstama juokauti apie šią šalį? Na, tuo nesinorėtų tikėti, o pats žaidimas įrodo, kad pasistengė išnaudoti gautą prabangią licenciją ir pateikti didžiulę lenktynių bei kitų užsiėmimų įvairovę. Tačiau faktas lieka — jei trečiąją dalį norėsite žaisti tikėdamiesi išvysti įvairių šalių miestų (kaip buvo man), teks mažumėlę nusivilti.

ĮSUKIMAS Į KARJERĄ

Užtenka išvedžiojimų, „lendam" į patį žaidimą. Čia mus pasitinka visai smagus filmukas su beprotiškai kalančiu *drum'n bass* „gabalu" ir dar beprotiškiau lakstančiais automobiliais. Smagu. Žaidimo meniu irgi nustebina, po kiekvieno pasirinkimo esame skraidinami gatvėmis ir kaktomuša atsimušame į kokio namo sieną, kur yra tolimesnis meniu, pasirinkę vėl lekiam kito link. Smagu. Siūlomų žaidimo variantų yra keletas: arkada, laisvas važiavimas, kelių žaidėjų režimas. Tačiau svarbiausia, be abejo, karjera.

Pagrindinis žaidimo režimas — karjera — prasideda San Diego mieste (kuriame ir gyvena *Midnight Club 3* kūrėjai, *Rockstar San Diego* studija). Sąskaitoje turime varganus 20 000 dolerių, už kuriuos reikia išsirinkti pirmąjį automobilį. Pasirinkimas nedidelis, tačiau automobiliai tikrai aukštesnės klasės, nei galėtume sau leisti *NFSU* žaidime (kur „įkandami" tik „golfai" ir „pežai") ar išties skaudžią tikrovę parodančiame *GT 4*, kur pirmuoju pirkiniu tampa nenauji automobiliai. Ne, *Rockstar'ai* leidžia mums pasidžiaugti bent šiek tiek prabangesniais modeliais: *Mitsubishi Eclipse*, *Hummer H2*, kažkoks *Caddilac* modelis. Žodžiu, keli visai neprasti ir labai skirtingi automobiliai. O čia ir yra svarbiausia *Midnight Club 3* žaidimo idėja.



POGRINDINAI TIPAI, KLASĖS IR KLUBAI

Pirmojo automobilio pasirinkimas svarbus, nes nuo to priklausys, kokiose lenktynėse pirmiausia galėsite dalyvauti. Reikalas tas, kad automobiliai, tiksliau transporto priemonės, suskirstytos net į 7 tipus. Tipai padalinti taip: „tiuneriai" (sportiniai automobiliai), sunkvežimiai bei džipai, prabangūs sedanai, „čioperiai" (*Harley Davidson* tipo motociklai), lenktyniniai motociklai („britvos" :)), egzotiški automobiliai ir vadinamieji *muscle*, seni, baisiai galingi JAV „agregatai". Štai tokia įvairovė. Prisiminus, kad *NFSU 2* turėjome tik papildomą galimybę pasivažinėti džipais, tai tikrai džiugina.

Kiekvienas šių automobilių tipų turi savo klubą. Tik turėdami atitinkamo tipo automobilį (laimėję ar nusipirkę) ir tik „atrakinę" klubą, t. y. laimėję lenktynes prieš konkretų priešininką, būsime į jį pakviesti. Deja, tik įsigyti automobilio nepavyks, pabandžiau tai padaryti ir nusipirkau *muscle* automobilį, tačiau nieko nebuvo, reikia tiesiog sulaukti tam tikro priešininko.

Dar automobiliai yra suskirstyti į klases. Tai jau kokybinis skirstymas iš esmės tarp paprastesnių bei pigesnių ir brangių, kokybiškesnių modelių. Pradžioje galime rinktis tik iš žemiausios D klasės. Žaidimo eigoje lenktyniaudami atrakiname geresnes klases: C, B ir galiausiai A. Galime laimėti kokį kokybiškesnį automobilį arba atsirakinti jų pirkimui. Automobilių išties daug ir įvairių. Kiekviena klasė turi po keletą automobilių beveik visų minėtų tipų.

Čia norėtųsi pridurti ir vieną nedidelį pastebėjimą. *Midnight Club 3* turi detalų automobilių žalojimo modelį. Tiesa, jis veikia tik vizualiai, o važiavimui didesnės įtakos nedaro. Pasiteisinimai, kad, duodami licencijas, automobilių gamintojai neleidžia žaidimuose jų žaloti, yra nepagrįsti. Matyt, reikia mokėti tartis su gamintojais.

PLAUKIOJIMAS IR ŠOKINĖJIMAS

Atsisėdus už automobilio vairo ir pradėjus važiuoti, gali apimti

nelabai malonus jausmas. Ypač tuos, kurių paskutiniai žaisti lenktynių žaidimai buvo *GT* serijos ar net *NFS*. Iš tiesų, praėjus dvejiems metams po antrosios *Midnight Club* dalies, visiškai spėjo užsimiršti, kaip keistai ir netikroviškai valdomas automobilis, tiesiog šokčioja ir plaukioja ant kelio — labai primena *GTA* pasivažinėjimus. Tačiau tai tik pirmas įspūdis. Prie tokios automobilių elgsenos nesunku priprasti, be to, ji keičiasi į gera mašinas tobulinant ir „tiuninant".

Daug kas taip pat priklauso ir nuo transporto priemonės tipo. kūrėjus reikėtų pagirti už pakankamai skirtingai realizuotą

skirtingų tipų automobilių valdymą. Skirtumas tikrai jaučiamas, ar jūs važiuotumėte paprastesniu ir geresnės klasės sportiniu automobiliu, ar prabangiu sedanu, ką jau kalbėti apie sunkvežimius. Na, o apie „čioperius" ir „britvas", tai iš viso atskira kalba. Motociklų valdymui jau reikia naudoti ir svorio paskirstymą, palinkimus posūkiuose, pirmyn, atgal. Tai labai įtakoja važiavimą ir norint sėkmingai dalyvauti kurio nors klubo lenktynėse, reikia priprasti prie skirtingų automobilių ir motociklų valdymo.

Dar Midnight Club 3 turi vieną įdomų, bet nelabai didelį efektą suteikiantį elementą. Tai specialūs važiavimo režimai (net nežinau, kaip juos pavadinti), kurie yra skirtingi ir jungia kelis transporto priemonių tipus. Žaidžiant atsirakina specialios galimybės suteikti automobiliui vienokį ar kitokį efektą. Pavyzdžiui, sportiniai, egzotiniai automobiliai ir „britvos" gali sulėtinti laiką ir tuo pasinaudoję pralįsti pro transporto srautą. Sunkvežimiai ir džipai gali kaip taranai trankyti visus kelyje pasitaikiusius automobilius, o „čioperiai" ir *muscle* automobiliai gali „išriaumoti" oro bangą, kuri išsklaidys aplinkinius į šonus. Kiekvienas toks efektas turi užsipildyti stulpelyje atitinkamai važiuojant (sportiniams — gražiai, sunkvežimiams — agresyviai, „čioperiams" — slidinėjant) ir galima panaudoti tokį „užtaiso" vienetą, kuris veikia kelias sekundes.

DUBBED RIDE

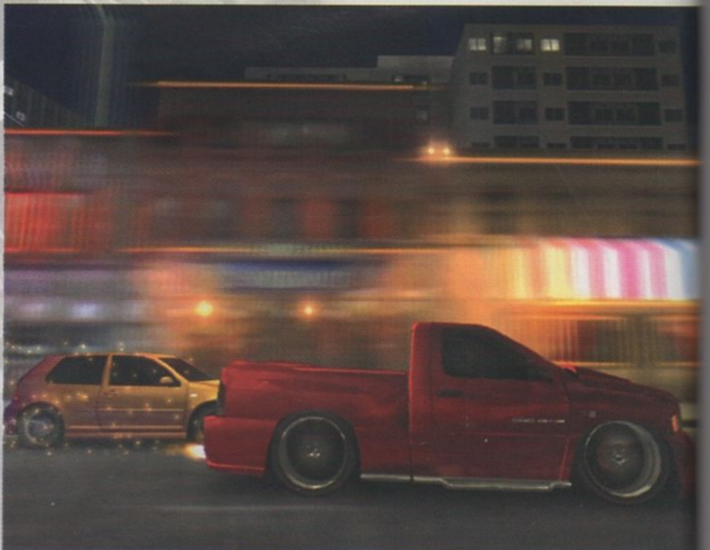
„Tiuningui" žaidime skirtas išties didelis dėmesys. Tiesa, viskas veikia labai panašiai kaip *NFSU* žaidimuose, tačiau, matyt, nieko čia tokio naujo ir neišrasi. Žinoma, vienokių ar kitokių skirtumų yra, o jie ypač išryškėja dirbant su išskirtiniais *Midnight Club* transporto priemonių tipais.

Kiekviename iš trijų žaidimo miestų yra po vieną garažą, kuriame atliekami absoliučiai visi veiksmai su automobiliais: jų pirkimas ir pardavimas, pakeitimas, techninis tobulinimas ir išorinis „tiuningas". Lakstyti po jokias parduotuves nereikės :). Techninis transporto priemonių tobulinimas paprastas. Galime dviem lygiais patobulinti automobilių parametrus keliose kategorijose: variklį, transmisijas, pakabą. Gerai tiek, kad kiekvienas tipas turi skirtingų galimybių. Pradžioje antras prastesnės klasės transporto priemonių lygis ar pirmas geresnės yra užrakinti ir atsirakina tik žaidžiant. Reikėtų pasakyti, kad kūrėjai, mano manymu, visai teisingai apskaičiavo klasių atrakinimo ir jų tobulinimo kreives. Jos pakankamai gerai atitinka lenktynių sudėtinguma ir poreikius.

Išorinis „tiuningas" veikia laba panašiai kaip *NFSU* žaidimuose tik čia mažiau galimybių. Tiesa, mokėti reikia tik už buferius ir kitas išorines keičiamas dalis. Dažymas, langų tamsinimas, neonai ir kitos smulkmenos — nemokamai. Kaip sakoma, priedas prie pirkinio :).

RODYKLĖS IR ŠORTKUTAI

Kalbant apie lenktynių įvairove svarstyklės vėl nusvyra prie *NFSU. Midnight Club 3*, kaip senesnėse serijose, turėsime tik vieno tipo lenktynes. Jų esmė (kaip visuomet) lėkti ku



greičiau ir beprotiškiau, „susirinkti" visas „čekpointus" žyminčias rodykles ir pirmam pasiekti finišą. Tik nemanykite kad yra nuobodu — visą smagumą ir įdomumą čia generuoja skirtingų auto–moto priemonių įvairovė. Taigi tą pačią trasą iš esmės galite nuvažiuoti net septyniais skirtingais būdais, o tai pakankamai neblogai.

Pačios lenktynės skiriasi tik nežymiai. Įdomesni (ir sunkesni) variantai, kai reikia nusigauti iki vienintelio „čekpointo" kitame miesto gale, o po to vėl per visą miestą lėkti į finišą. Arba kai „čekpointus" galima pravažiuoti bet kokia tvarka ieškant greičiausio kelio. Štai tuomet ir prasideda vadinamasis „mokslinio badymo metodas" :), kai tiesiog reikia spėlioti, kuri gatvė atves greičiau į tikslą, kuris „šortkutas" išties leis sutrumpinti kelią, o kuris tik sugriaus lenktynes. Smagu, kad Midnight žaidime naudojama pakankamai daug įvairių ekstremalių važiavimų. Šokinėti rampomis, daužytis per stiklus, skraidžioti virš tiltų ir automagistralių tenka tikrai dažniau, nei tai darėme *NFSU* žaidimuose. Vienas įsimintiniausių lenktynių galima įveikti lekiant ir šokinėjant pastatų stogais — tai išties įspūdingas ir adrenalino suteikiantis užsiėmimas. Oro sąlygos taip pat suteikia dinamikos. Lyjant lietui važiuoti tikrai sudėtingiau ir pavojingiau, o ką jau kalbėti apie rūką, sniegą ir ledą...

Dar reikėtų pridurti apie žaidimo sudėtingumą. Kūrėjai tikriausiai išklausė ne vieną prašymą primygtinai patvarkyti žaidimo sudėtingumą, neparuošti tokių nervus ardančių lenktynių, kaip kai kurios varžybos praėjusioje *Midnight Club* serijoje. Trečiojoje dalyje sudėtingumo lygis pakankamai padorus. Iš pirmo karto lenktynes galima įveikti tikrai nedažnai — tam kliudo pakankamai painios trasos, pašalinis transportas ir, žinoma, patys varžovai, nestokojantys agresyvumo. Tačiau gali pasitaikyti ir lenktynių, kurių nepavyks laimėti po keliolika kartų, ir dalis tokių pralaimėjimų bus dėl kokios nors apmaudžios klaidos ar netyčia pasipainiojusio automobilio. Tuomet geriau, kad aplinkiniai jūsų negirdėtų :). Žodžiu, nervus patampyti dar yra kur, tik ne taip, kaip praėjusį kartą. Tačiau norėtųsi, kad kūrėjai padarytų lygio sudėtingumo pasirinkimą, kaip tai buvo realizuota *NFSU*. Juk tuomet vieni gali žaisti ramiau, o kiti šokti į nesuvokiamą beprotybę.

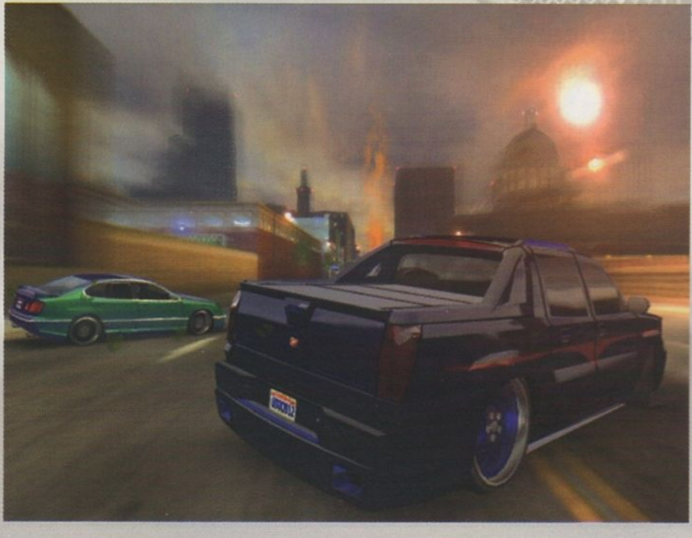
URBAN SOUNDZ

Vienas iš didžiausių nerimą kėlusių dalykų belaukiant šio žaidimo buvo tas, kad jame teks klausytis vien tik hip–hop'o, kuris anapus Atlanto pastaruoju metu yra didžiai populiarus.

Tačiau pradėjus žiūrėti intro filmuką nerimas dingo. Muzikos įvairovės tikrai yra, tačiau ji yra ribota vadinamąja *urban* tematika. Tai sunkesnė ir „kapota" muzika, *jungle, drum'n bass, hip–hop, riddim*, agresyviau miksuotos *r'n'b* ar net *soul* melodijos. Vietomis išlenda ir roko „gabalų", tačiau jie tokie pat agresyvus ir sunkūs. Žodžiu, prieš žaidžiant reikia nusiteikti gerai trankios ir „kapotos" muzikos dozei, ir geriau izoliuoti nuo jos aplinkinius (arba izoliuoti save :)). Taip galėsite dar geriau pajusti *Midnight Club 3* greitį ir įtampą.

VERSUS?

Dar klausimas, kuris turbūt gali kilti ne vienam. Ar reikia statyti į dvikovą *Midnight Club 3* su *NFSU 2*? Mano manymu, nereikia. Jokiu būdu negalima pasakyti, kad vienas yra geresnis už kitą. Vienu aspektu įdomesnis yra vienas, kitu — kitas. Faktas, kad išėję vienu metu abu žaidimai „susipjautų" ir sukiršintų lenktynių fanus. Tačiau *Rockstar* puikiai pasirinko žaidimo išleidimo datą, ir lenktynių gerbėjai *Midnight Club 3* pasitiko tikrai palankiai. Juk vieno *underground* lenktynių žaidimo per metus tikrai nepakanka, ar ne? :)



ĮDOMUMAS 85
Miestų ir lenktynių monotoniškumą stipriai nusveria automobilių tipų ir klasių įvairovė.

GARSAS 82
Prieš perkant automobilį leidžia pasiklausyti variklio garso :). Šiaip efektai pakankamai kokybiški ir įvairūs.

MUZIKA 94
Labiausiai „kabinantis" ir žaidimo nuotaiką kuriantis elementas, tik gali nesutapti su muzikiniu skoniu.

GRAFIKA 88
Gražu. Automobiliai puošnūs, aplinkui mirga marga, greičio efektai įtikinantys, gamtos taip pat.

VALDYMAS 87
Pradžioje baisiai viskas šokinėja, po to normalizuojasi ir aiškėja. Atskiri pagyrimai už motociklų valdymo realizavimą.

IŠVADA
Išties puikus Midnight Club 3 tęsinys. Tiesa, nutaikytas į Amerikos auditoriją. Tačiau automobilių įvairovė ir lenktyniavimo galimybės nustebins visus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 89

Star Wars. Episode III: The Revenge of The Sith

EILINĖ ŽVAIGŽDŽIŲ KARŲ UTOPIJA

■ Kūrėjas: The Collective | Leidėjas: LucasArts | Data: 2005-05-05 | Žanras: veiks

Žaidimų apie „Žvaigždžių Karus" pastaruoju metu — kaip grybų po lietaus. Susidaro toks įspūdis, kad kūrėjai jau negalvodami „štampu ja" žaidimus šia tema vieną po kito, o paskui giriasi apie kokybę ir savo darbo profesionalumą. Na, pamatyti Jedi Academy kūrėjų grup prie PlayStation 2 žaidimo aš nesitikėjau, bet jau šį tą išspausti iš Star Wars visatos kūrėjams pavyko. Kita vertus, pažiūrėjęs kino filmą, tikėjausi kažko daugiau.

Dante

The Collective studija nėra geras žinoma PS2 konsolėje. Tarp jau išleistų darbų šis Star Wars tėra antrasis. Prieš juos buvęs, 2004-aisiais metais išleistas Wrath Unleashed žaidimas nebuvo šiltai sutiktas. Taip pat šios kompanijos vardu užrašytas ir Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure projektas. Hm, trys žaidimai PS2 platformai yra per mažai, todėl neverta stebėtis, kad naujasis darbas išėjo tik apynormalis. Laimei, „Žvaigždžių Karų" visata savo galimybėmis kaip tik įmanoma užpildo nebaigtumo jausmą. Bet ne tiek, kiek norėtųsi.

LONG LONG TIME AGO

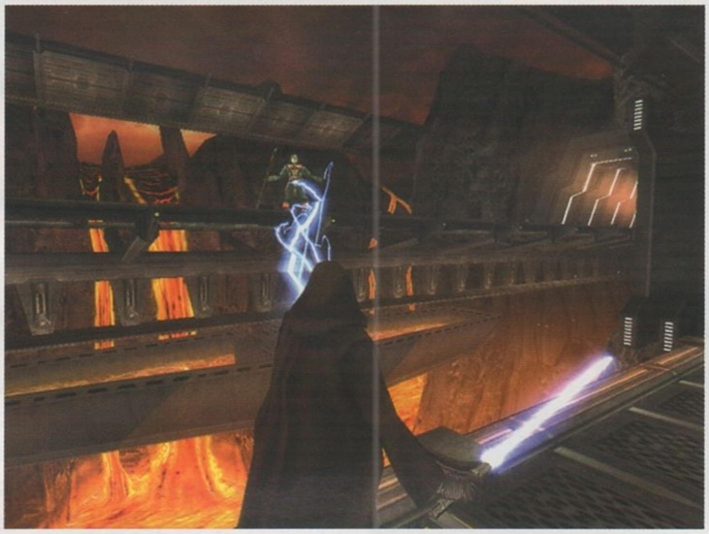
Žaidimo siužetas šį kartą yra išskirtinis. Visas žaidimas nuosekliai paremtas kino filmo įvykiais, todėl nemačiusieji filmo lengvai supras, apie ką kalbama. Na, žaidime gal ir nėra kai kurių didingų scenų iš filmo, tačiau žaidėjai bendrą vaizdą tikrai susidarys. Tai, kaip žinia, yra paskutinis Lucaso filmas šešių dalių cikle. Istorija yra gana liūdna, nes čia įvyks Obio-Wan Kenobio ir Anakino Skywa kerio išsiskyrimas. Jaunasis džedajus pasuks blogio keliu ir, pasibaigus žaidimui, kartu ir filmui, taps, kaip jau daugelis gerai žinote, Dartu Veideriu. Š dalis jums papasakos visas smulkmenas ir detales, kuriom sujungiamos 2 ir 4 dalys. Įvyk spektras tikrai platus, pagal ju

visus galima buvo sukurti žaidimą, ir The Collective studija tuo pasinaudojo.

RIDE A BULLET

„Žvaigždžių Karų" pasaulis visuomet buvo garsus savo lazeriniais kardais ir jų išgaunamais efektais. Taip pat labai daug gyvumo suteikdavo galios: tiek šviesiosios, tiek tamsiosios. Na, kalbant apie lazerinius kardus (lightsabers), darosi šiek tiek liūdna... Kiek pamenu, Jedi Academy arba Jedi Outcast II žaidimuose PC platformoje iš lazerinių kardų sąvokos buvo išspausta viskas, o štai šiame kūrinyje liko daug spragų. Visų pirma — tai judėjimo laisvė. PC visatoje mūsų galimybės buvo praktiškai neribojamos, galėdavai laisvai pajusti visą Star Wars galią, o čia viską nuolat riboja kažkoks barjeras. Vos spėjai porą sykių pamojuoti kardu, ir jau visi guli... Jokio įdomumo. Smagiausia būna tik tada, kai tenka kautis su džedajais, valdant į tamsiąją pusę nuklydusį Skywalkerį. O visų kitų lygių įdomumas vidutinis. Žaidime galėjo sužibėti galimybė atmušinėti priešų kulkas, tačiau įvyko priešingai. Šį privalumą pamiršite iškart, nes jis retai kada praverčia. O jei praverčia, tai visas tas žaidimas su atmušinėjimu trunka pernelyg ilgai, o ir prarasti dalį gyvybių rizikuojate. Tarp kitko, tikėjausi, kad bus scenų, kur gausime sužaisti dviem šviesos kardais, tačiau taip ir nesulaukiau...

Žaidimui labai trūksta įvairovės. Labai tikėjausi, kad bus bent keletas misijų, kur galima bus valdyti kokį nors transportą, bet ir vėl mano laukimas veltui. Žaidime yra vos septyniolika misijų ir visų jų mechanika tokia pati! Tiesiogiai jas galima būtų padalinti į dvi dalis: kovos su bosais (jų metu visą misiją kausitės su vienu ir tuo pačiu priešininku) ir paprastos, standartinės užduotys, kurių metu „nunešinėsite" visiems galvas. Čia net neverta gilintis į lygių užduotis — visos jos jau bent šimtą kartų girdėtos bei matytos: nueik ten, apgink tą, aktyvuok aną ir t. t.



TAKE A WALK ON THE LIGHT SIDE

Viso single player režimo metu galėsite valdyti du personažus: Obi-Wan Kenobį ir Anakiną Skywalkerį. Iš pat pradžių tiek vienas, tiek kitas priklausys šviesiajai pusei. Pirmosios misijos taip pat leis veikti herojams kartu. Kažkuo išsiskiriančiu šviesioji pusė nepasižymi: nuolankus džedajų tarybos įsakymų vykdymas, pagalba kitiems ir įvairios galios. Bet, jei atvirai, šviesos kelias dažnai pabosta. Nuolat reikia daužyti druidus, robotus, automatinius šautuvus, o jei ne juos, tada klonus. Viskas monotoniška ir nuobodu, tačiau žaisti galima.

TAKE A WALK ON THE DARK SIDE

Žaidimo įdomumas ir įvairovė ta, kad, perėję pusę misijų, norite jūs to ar ne, privalėsite žaisti už tamsiąją pusę, kuriai beviltiškai pasidavė Anakinas Skywalkeris. Ši pusė yra kur kas įdomesnė, nes, kaunantis prieš džedajus, naudositės daugiau patirtimi nei pastangomis. Kai kurios galios skirsis nuo džedajų. Juodos pusės dėka galėsite naudoti kiek supaprastintą force storm variantą, kuris turėtų pakeisti džedajų smaugimo galią.

IŠSIDĖSTYMAS

Žaidimas, kaip jau minėjau, bus padalintas į 17 misijų. 7 iš jų teks Obi-Wan Kenobiui, o likusios 10 — Anakinui. Prieš kiekvieną misiją vyks šiokie tokie jų pristatymai, po misijų galėsite kelti

skirtingus savo veikėjų įgūdžius, kurių iš viso bus devyni: jėgos stūmimas, jėgos sugriebimas, jėgos žaibas, kardo metimas, jėgos gydimas, šuolio atakos, grumtynės, staigios atakos ir kritinės atakos. Kiekvieną tokį įgūdį galėsite pakelti iki trijų kartų už surinktus patirties taškus. O juos rinksite gaudami skirtingus įvertinimus: pakenčiamas, geras, įspūdingas ir meistriškas. Pirmą kartą žaisdami gal ir nepasikelsite iki trečiojo lygio, tačiau žaisdami antrą kartą laisvai viską atrakinsite. Taipogi lygiuose galėsite atrasti įvairių paslapčių. Jos bus arba gyvybių, arba galios indikatorių padidinimai.

Tai tiek apie vieno žaidėjo režimą. Features skyrelyje galėsite peržvelgti 57 koncepcinius piešinius, dar kartą pamatyti 27 žaidimo video intarpus. Taip pat įdomus faktas yra tas, kad kūrėjai žaidime panaudojo apie 12 minučių video medžiagos iš paties filmo. Multiplayer skiltis yra įdomi, nes čia ji padalinama į versus, bei cooperative (coop) režimus. Versus režimas — tai savotiškas muštynių žaidimas, leisiantis jums išsirinkti vieną iš 9 personažų ir vieną iš 14 skirtingų aplinkų. Šis režimas leis jums ir jūsų draugui išbandyti savo jėgas ir įgūdžius pasirinkus mėgiamus personažus. Coop režime galėsite žaisti su draugu įvairias iššūkių misijas. Vos nepamiršau — be istorijos misijų

galėsite rasti ir penkias „bonus" misijas, kurių metu galėsite valdyti generolą Greviousą, mokytoją Yodą ar net patį Dartą Veiderį.

GRAFIKA

Šis aspektas Revenge of Sith tikrai labai svarbus, nes „Žvaigždžių Karų" visatos žaidimai kampuotumais niekada nepasižymėjo. Ir iš tiesų, grafika čia nėra bloga, tik kiek per blanki. Labai patiko veikėjų išvaizda, ypač dėdėjės Serros Ketos. Taip pat džiugu, kad kūrėjai pasirūpino herojų šešėliais ir judesiais. Labai gerai atlikti kai kurie specialieji efektai su trotilo užtaisais, kovos tarp dviejų dėdėjų. Bet labiausiai nustebino kūrėjų realiai atkurta paskutinė filmo dvikova Mustafar planetoje. Lava ir griūnančios, dailiai ugnyje nykstančios aplinkos suteikia nerealaus „skonio" kovai, kuri taip pat gana įtempta.

Nelabai likau patenkintas tik atskirais misijų kambariais. Man tai labiau priminė skaitmeninio fotoaparato kadrus: įbėgi į vieną kambarį, kuris yra labai ribotas nematomais barjerais, kaunies, įbėgi į kitą taip pat ribotą, ir taip toliau. Man atrodo, kad tai absurdiška. Taip suspausto žaidimo nemačiau jau seniai. Bet štai aplinkos tikrai įdomios. Nors pabūti teks vos trijose planetose ir viename kosminiame laive, žaidimas neturėtų atsibosti. Žinoma, jei būtų įdėtos misijos klonų armijos vado arba už kitų dėdėjų, žaidimas būtų kur kas įdomesnis.

IŠVADA

Atrodo, apžvelgiau viską. Garsa ir muziką palikau „už kadro", ne Star Wars žaidime eilinį kartą aptarinėti visiems žinomas simfonines temas būtų kvaila. G garsai labai paprasti, todėl prie jų galima ir nesustoti. Galėčiau pasakyti taip: jei jums patiko kin filmas, turėtų patikti ir žaidimas Pažiūrėjus gerą kiną, visada norisi sužaisti ir žaidimą. Šiuo atveju tokią galimybę turime. Nors ji nėra labai vykusi, bet tikrai geriau negu nieko.

SIUŽETAS	**90**
Lucaso idėjų užtektų dar tokiam pačiam kiekiui serijų.	
ĮDOMUMAS	**80**
Praleisti kokį trejetą vakarų buvo visai smagu.	
GARSAS	**60**
Pernelyg nenustebino.	
GRAFIKA	**75**
Daugmaž išlaikyta norma.	
VALDYMAS	**68**
Nepasakyčiau, kad labai patogu, bet priprasti galima.	

IŠVADA

Eilinis žaidimas, paremtas garsiu Star Wars pavadinimu. Jeigu ne filmas, turb šito žaidimo niekas tarp geriausių ir nelaikytų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
71

Cold Fear

ŠALTA IR BAISU

Kūrėjas: Darkworks Studios | Leidėjas: Ubi Soft | Data: 2005-03-04 | Žanras: siaubo / veiksmo

Ar jūs mylite Survival Horror žanrą taip, kaip jį myliu aš? Su graudului menami kratantys keliai, karščiuojančios akys ir drebantys pirštai, chaotiškai spaudžiantys pultelio mygtukus... Praėjo dar viena nervinių ląstelių žudymo naktis, pabaiga ateis dar ne greitai, o kitas naktinis „seansas" grasina užsitęsti iki pat ryto. Tačiau viskas, kas nauja, greitai atsibosta ir pasensta. Jau niekas nepašoka dėl skeleto spintoje, mažai kam padarys įspūdį šypsena alkano zombio veide, tik pačių silpniausių nervų žaidėjai suvirpės pamatę litrus kraujo, besiliejančio iš supjaustytų kūnų. Štai kodėl eilinio „siaubiako" kūrimas dabartiniais laikais — ne pati lengviausia užduotis. Nes reikia ne tik išgąsdinti irzlią ir išrankią žaidžiančiųjų visuomenę, bet ir sujudinti kiekvieno iš jų pasąmonėje paslėptą baimę.
Cold Fear — kompanijos Darkworks, 2001-aisiais metais išgarsėjusios neblogu „siaubiaku" Alone In The Dark 4: The New Nightmare, kūrinys. Vakarų žiniasklaidos atstovai jau spėjo pavadinti šį žaidimą „Resident Evil laive". Mes tikrai nedrįstume, nes iki Resident Evil lygio mūsų šios dienos svečiui taip pat toli, kaip mums su jumis iki Marso. Nepaisant to, Cold Fear tikrai suteiks jums kelias malonumo valandas. Tačiau būkime nuoseklūs...

Alex

UŽUOMAZGA

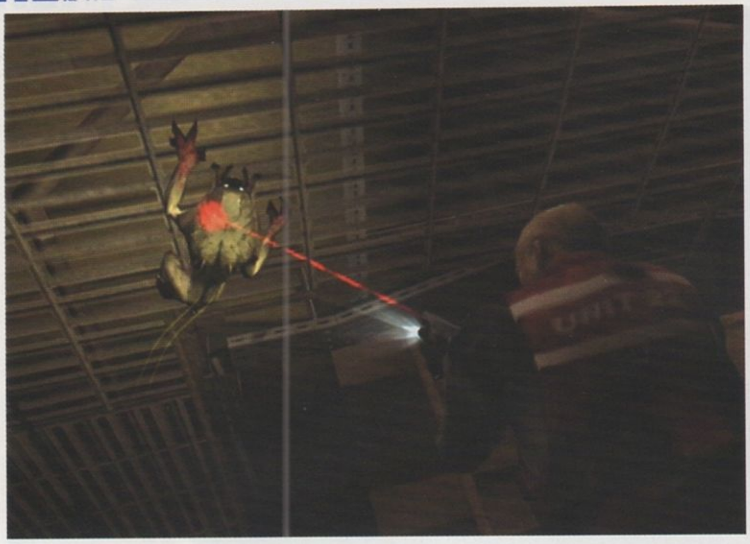
Žaidimo veiksmas vyksta rusų banginių medžioklės laive išdidžiu pavadinimu „Rytų Siela", o pagrindinis veikėjas yra ne slaptasis agentas, net ne „kietas" desantininkas, o paprastas JAV kranto apsaugos karininkas, vardu Tomas Hensenas. Jo tikslas — išsiaiškinti, kas atsitiko šiame jūros platybėse dreifuojančiame laive, netikėtai atsidūrusiame JAV teritorijos vandenyse netoli Aliaskos. O atsitiko jame (ir vis dar vyksta) tikrai siaubingų dalykų.

Prasidėjo viskas nuo to, kad rusų tyrinėtojų (kurių antraeilės pareigos — banginių medžiotojai) grupė Beringo jūroje pradėjo gręžti naftos gręžinį. Tačiau „juodojo aukso", taip dar vadinama nafta, jiems rasti nepavyko, o jie aptiko naują, keistą gyvybės formą. Maži vorai, visai nebaisūs sprendžiant iš išvaizdos, iš tikrųjų pasirodė ne tokie jau nekalti. Jie galėjo įsiskverbti į kūną, nesvarbu, gyvą ar mirusį, ir paversti jo savininką zombiu. Nužudyti tokį „gražuolį" galima tik keliais šūviais į galvą, kur pasislepia minėtas voras (žaidime jie vadinami „Exocels"). Ir viskas būtų buvę gerai, tik pikti (kaip visada — amerikiečių vaizduotė!) rusai pradėjo vykdyti su tais padarais eksperimentus, kurių liūdnas pasekmes ir teks išpainioti žaidėjui.

Laivas atrodo akivaizdžiai nukentėjęs nuo katastrofos, visur griūties ir ugnies pėdsakai, dalis kajučių užlietos vandeniu. Bet blogiausia, aišku, ne tai — greitai aiškėja, kad laivas nėra negyvenamas. Jo gyventojus sąlyginai galima padalinti į dvi kategorijas. Pirmieji, nors ir buvo kažkada laivo komandos nariais,

dabar velniškai primena zombius ir demonstruoja Hensenui aiškų gastronomijos susidomėjimą. Antrieji vis dar lieka žmonėmis, dar ir ginkluotais, tačiau visai neketina jungtis su amerikiečiu į antiteroristinę koaliciją, net visai priešingai — irgi bando jį pribaigti. Tai rusų samdiniai, buvę desantininkai, ir jų tikslas — nuslėpti nuo pasaulio tiesą apie tai, kas įvyko laive.

Siužeto pasakojimo būdas mums gerai pažįstamas — tai laivo jūreivių dienoraščių ir užrašų skaitymas, kuris retkarčiais bus paįvairinamas neblogomis scenomis bei filmukais. Pati istorija, nepaisant tokios įprastos pradžios, visai įdomi ir vietomis net nenuspėjama.



HORROR ARBA ACTION?

Cold Fear verta žaisti vien dėl to, kad pamatytum, kaip jame realizuota audra. Atrodo, tai pirmas žaidimas, kurio veiksmo didžioji dalis vyksta nuolatinio ir stipraus sūpavimo (sukelto audros jūroje) sąlygomis. Ne tik atrodančio tikroviškai, bet ir tiesiogiai įtakojančio „geimplėjų". Neįtvirtinti daiktai (net ir lavonai) ridenasi ir slysta laivo denyje, be to, ir jums bus sunkoka stovėti ant kojų, ypač taikliai šaudyti. Apskritai audros efekto realizacija palieka didelį įspūdį. Ne tiek dėl tikroviškumo, kiek dėl sukuriamos atmosferos. Denis be žmonių, smarki liūtis, bangų ir sūpavimo purslai. Tokiomis sąlygomis net susitikimas su zombiu pasirodys labai sudėtingas, nes numirėliai puikiai jaučiasi sūpavimo metu ir jokia jūrligė nebaisi jų menkam protui, skirtingai nuo žaidėjo, kuris bando bent kažką įžiūrėti per lietų ir miglą. Nemeluodamas pasakysiu, kad tai — vienas įsimintiniausių momentų šiais metais išleistuose žaidimuose.

Jeigu pabandytume išreikšti žaidimo žanro elementų santykį procentais, tai gautume daugmaž 30 proc. ir 70 proc. veiksmo naudai. Pirmoji žaidimo dalis (laive) vyksta taip: sušaudome visus monstrus, surandame reikiam vietą/daiktą, nušauname dar kelias būtybes, bėgame toliau. Išsigąsti čia teks tik retkarčiais tam tikrose vietose. Pavyzdžiu taikiai plaukiojantis vandenyje lavonas staiga pabandys jus sugriebti savo žnyplėmis, o iš ventiliacijos angos netikėtai iškr kokio nors vargšelio kūnas. Ta kai pateksite į naftos gręžinį, siaubo neliks jokio pėdsako, užsiimti teks veiksmu, t. y., šaudymu. Piktųjų, palyginus su pirmąja žaidimo dalimi, bus maždaug dvigubai, o kartais ir trigubai daugiau.

Jau tikriausiai supratote, šia žaidime netrūksta žiaurių ir kruvinų scenų. Dažnai kambar būna užlieti kraujo. Prie sienų ramiai ilsisi rusų jūreiviai, o ką nužudyto zombio kraujo dėmės sutepė sienas ir grindis. Visa sukuria savitą atmosferą, kuri ypatingai aiškiai jauti savo viena ir priešo persvarą.

Monstrų įvairove Cold Fear žaidimas pasigirti negali. Vargu jų rūšių bus daugiau nei 10. J žaidimo viduryje jums atsibos šaudyti į tuos pačius zombius

vorus. Kartais sutiksite ginkluotų rusų desantininkų, kurie kalba gimtąja kalba ir taip keikiasi, kad net rusų necenzūrinės leksikos žinovams „susisuks" ausys. Svarbu paminėti, kad kiekvieno priešo sužalojimo zonos (ten reikia šaudyti, kad greičiau mirtų) yra skirtingos. Tačiau dažniausiai reikia šaudyti į galvą.

Kovoti su priešais jums pagelbės nedidelis, bet įvairus ginklų arsenalas, kurį sudaro: pistoletas, A-47 automatas (kaip be jo rusų laive), įspūdingos šaudomosios galios šautuvas, harpūnas, rankinis granatsvaidis ir liepsnosvaidis. Automatas ir pistoletas turi lazerinį taikiklį, beveik visi ginklai turi įtaisytą žibintą, kuris apšviečia jums kelią tamsiose patalpose.

Tam tikrą pavojų jums kels ir gamtos stichija. Pavyzdžiui, iš laivo denio jus gali tiesiog nušluoti banga arba numušti sijos, sulaužytos galingų vėjo gūsių. Tačiau tokį gamtos šėlsmą galite panaudoti ir savo tikslams. Jeigu matote, kad krano strėlė su joje pakabinta sija supasi iš vieno šono į kitą, galite atsistoti netoli jos ir su malonumu stebėti, kaip kvaili skubantys pas jus priešai nuo sijos smūgių vienas po kito krenta už borto. O iš šalto vandens atgal jau neišbris niekas. Nes jūroje jų laukia alkani rykliai, dėlės, pagiežingi grundalai, karvutės ir kiti kūrėjų audringos fantazijos vaisiai.

VIETINĖS GROŽYBĖS

Lietus kaip siena nuolat krenta ir iškraipo matomumo lauką, o jūros bangos viena po kitos apšaudo laivo bortus ir negailestingai bando jį nuversti. Lietaus purslai apkloja televizoriaus ekraną, tas pats bus ir su krauju, ištryškusiu iš suplėšyto kūno, ypač karštose dvikovose. Jeigu santykius aiškinsitės išorėje, o ne patalpose, kraujas užlies visą ekraną ir vėliau bus nuplautas lietaus, šaltakraujiškai bus atlaisvinta vieta naujai aukai.

Be įspūdingų oro ir kraujo efektų, žaidimo lokacijos pasižymi aukšta vizualia kokybe. Pats laivas ir jo įranga, atrodo, išgyveno tikrai ne vienerius sunkius metus — apie tai nedviprasmiškai liudija surūdijusios detalės ir kiti nusidėvėjimo požymiai. Užrašai rusų kalba kokybiški ir be gramatinių klaidų. Monstrų ir veikėjų modeliai ypatingai detalizuoti. Pagyrų nusipelno dinaminis apšvietimas ir šešėliai.

Garsas žaidime taip pat palaiko įtampą: siaučiančios jūros garsai, metalo džeržgėjimas, žmonių, patekusių į kraujo trokštančių monstrų rankas, dejonės ir riksmai, zombių riaumojimas, susidaužiančių daiktų garsai. Neblogas garso takelis, kuris pačiais svarbiausiais momentais dar labiau kaitina padėtį. Beje, vienas iš žaidimo garso takelių yra ir garsaus atlikėjo Marylin Manson daina „Use Your Fist and Not Your Mouth" („Naudok savo kumštį, o ne burną"). Ką gi — Ubi Soft mėgsta savo žaidimus ir nebijo pakratyti kišenės dėl žvaigždžių.

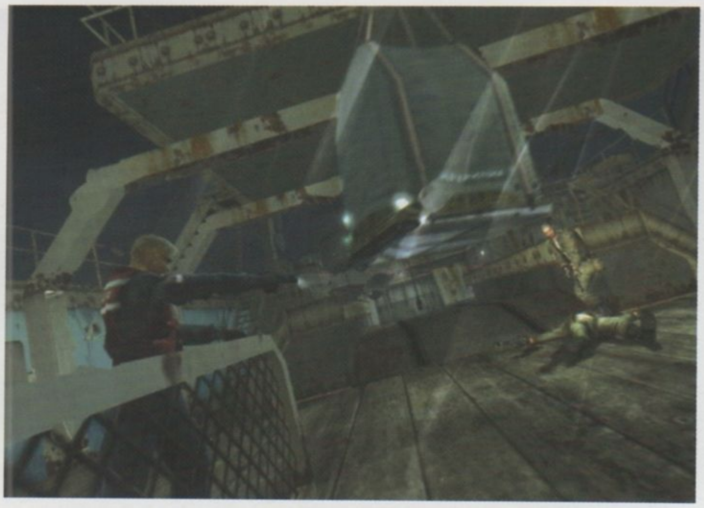
TRŪKUMAI

Deja, negalime nepaminėti žaidimo trūkumų, juolab kad jų yra nemažai. Visų pirma, fizikos lygio realizavimas yra labai paviršutiniškas — pavyzdžiui, virtuvėje kabantis puodai supasi pirmyn-atgal laivo judėjimo ritmu, bet galite paleisti į juos nors visus savo šovinius ir nesulaukti jokios reakcijos. Tas pat ir dėl lemputės — šaudyk, kiek nori, o ji kaip švytėjo, taip ir švytės toliau.

Kita, rimtesnė Cold Fear problema — „geimplėjus". Pernelyg dažnai tenka grįžti atgal norint pasiimti kokį nors daiktą arba atlikti veiksmą tam, kad pajudėtum žaidime į priekį.

Šią problemą papildo kitas neigiamas momentas — fiksuoti išsaugojimo taškai (t. y. „išsisaugoti" galime ne bet kur, o tik tam tikruose taškuose). Tai būtų buvę nieko, jei tų gelbėjimo taškų išdėliojimas būtų protingas ir tolygus. Tačiau kartais jums reikės gerą pusvalandį apsieiti be „išsisaugojimo", o kartais — „checkpoint'as" lauks jūsų kas 30 sekundžių.

Dar viena problema — nėra mini žemėlapio žaidime. Laivo lygių suprojektavimas iš pradžių labai primena labirintą ir jame lengva pasimesti; prisivaikščiosite tomis pačiomis lokacijomis, kol pradėsite suprasti, kur esate. Tai, kad nėra žemėlapio, reiškia, kad turėsite pasikliauti savo atmintimi, jei norite teisingai pasirinkti reikiamą kelią. Kaip savotišką kompensaciją kūrėjai siūlo pasinaudoti pagrindinio veikėjo Henseno pastebėjimais — jeigu jis mano, kad einame klaidingu keliu, jis būtinai apie tai praneš.



IŠ VISO

Pasenusi koncepcija slepia akis nuo mūsų įdėmių žvilgsnių ir tyliai bando leisti suprasti, kad prieš mus — tikrasis Survival Horror. Bet mes žinome tiesą. Po butaforijos, kuri turėtų kelti bent kažką panašaus į baimę, slypi senas veiksmas su slegiančia atmosfera, neįprasta aplinka, zombiais ir pora smulkių, bet labai apmaudžių trūkumų. Norėjosi įvertinti geriau, bet atmintyje tuoj pat iškilo ir betikslės valandų valandas trunkančios reikiamų durų paieškos, ir apmaudžios mirtys prieš patį „checkpoint'ą", ir ne pats įdomiausias siužetas, ir... Kiekvienas iš jūsų suras savų trūkumų šiame žaidime, tik neginčijamų privalumų iš Cold Fear neatims niekas. Tvirtas vidutiniokas, rekomenduojamas visiems siaubo/veiksmo žanro gerbėjams.

SIUŽETAS 76
Visada atsiras žmonių, kuriems nevykusių slaptų eksperimentų ir jų pasekmių tema bus artima.

GARSAS 84
Puikiai palaiko vizualinių elementų sukuriamą įtampą.

MUZIKA 83
Marylin Manson daina akivaizdžiai išsiskiria iš kitų.

GRAFIKA 88
Tiesiog privalote išvysti tą audrą, bangas, lietaus ir kraujo upes...

VALDYMAS 79
Pakankamai patogus, bet galėtų būti geresnis.

IŠVADA
Stilingas ir iš dalies baisus siaubo bei veiksmo žanro žaidimas, siūlantis žaidėjams pasinerti į audros, zombių, slaptų rusų eksperimentų ir kitų įdomių dalykų, sukurtų geros kokybės lygiu, pasaulį.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

Cold Winter

ŽIEMA BUVO ŠALTA...

Kūrėjas: Swordfish Studios | Leidėjas: VU Games | Data: 2005-06-03 | Žanras: FPS

Labas vakaras visiems, mes pradedame specialiąsias vakaro žinias. Neseniai mums buvo pranešta apie Džono Grėjaus planus panaudoti „Pandoros skrynią“, kuri tuoj pat padėtų sunaikinti pasaulį dar nė neprasidėjus trečiajam pasauliniam karui. Ir praktiškai visoje Žem je prasidėtų branduolinė žiema. Tuo tarpu Andriu Sterlingas netikėtai dingo iš viso pasaulio archyvų. Įtariama, kad jis buvo nužudytas, tačiau net ir tokiu atveju jis lieka paskutine mūsų viltimi.

Dante

„Vos begalėjau pramerkti akis... Aplinkui viskas liejosi, o galvoje siaubingai tvinkčiojo. Vos ne vos galėjau įžiūrėti, kaip kažkas tolumoje tempia sąmonę praradusį sargybinį. Netrukus tas kažkas taip arti prisiartino prie manęs, kad net jaučiau alsavimą. Tai buvo nuostabių akių mergina, kuri per keletą akimirkų sutvarstė mano žaizdas. Dabar galėjau aiškiai įžiūrėti miglotą šviesėlę, kurią ji vedžiojo prieš pat mane. Tykiai akimis sekiau jos ranką, kol pagaliau gavau leidimą atsistoti. Ji buvo labai lengva ir išvaizdi, priešingai nei šiuo metu buvau aš — kruvinas, purvinas ir siaubingai sušalęs... Lauke visi kareiviai šventė Naujuosius metus, todėl tai buvo mano šansas. Mergina nebuvo šneki ir neturėjo būti. Tiesiog davė man krepšelį su nesibaigiančiais medikamentais ir pistoletą — to užteko. Nelaukdamas užsivilkau liemenę ir nuskubėjau tamsiu koridoriumi tolyn..."

STEBUKLINGAS KREPŠELIS

Kiekvienas, prisėdęs prie Cold Winter, bus šokiruotas jo grafikos. Tai vienintelis dalykas, kuris gali baidyti naujos kartos žaidėjus. Tačiau ką šokiravo grafika, vėliau šokiruos ir siužetas, kuris čia nepakartojamas. Jau dabar drąsiai galėčiau pasakyti, kad Cold Winter — tai vienas geriausių šios konsolės FPS atstovų. O stebuklingas krepšelis a.k.a. nesibaigianti vaistinėlė užtikrins jūsų saugumą ir nervus. Čia nebebus bereikšmių mirčių ir, jei tik pritrūksite sveikatos, bet kuriuo metu galėsite ją papildyti. Tai tikrai geras ir novatoriškas sprendimas, nes veiksmas plėtojamas labai greitai ir galimybė ramiai žaisti žinant, kad bet kada galima išgyti, žaidime tikrai puikiai dera. Taip pat čia bus šarvų, kurie taps pagrindiniu jūsų paieškų objektu. O ieškoti galėsite visur: spintelėse, stalčiuose, nužudytų priešų drabužiuose ir kt. Taigi nesibaigianti vaistinėlė ir galimybė apieškoti nužudytus priešus kaip reikiant išskiria šią šaudyklę iš visų tų, kurios iki šiol buvo išleistos PS2 konsolei.

SLENKANTYS ŠEŠĖLIAI

„Pabėgimas iš kalėjimo, galima sakyti, buvo sėkmingas, bet aš tučtuojau buvau perkeltas į kitą. Žinoma, tai buvo prabangus ir blizgantis pastatas, tik dirbti teko visiškai kitam žmogui. Jam dirbo ir charizmatiškoji Kim — agentė, išgelbėjusi mane iš Kinijos kalėjimo. Tarp manęs ir darbdavio vyko paprasčiausias pokalbis apie darbą ir pinigus — dvi prasmingiausios mano temos, kuriomis galėčiau kalbėti nesustodamas. Mes sėdėdami čia ir gerdami prabangią kavą sau ramiausiai aptarinėjame tai, kas įvyks jau artimiausiomis dienomis. Žinoma, darbdavį domina mano strategija, atlikimo technika, na, o mane domina pinigai. Kim sau ramiausiai deginosi saulėje. Ji nė trupučio nesigincijo su bosu, tiesiog klusniai vykdė kiekvieną jo nurodymą, o aš visgi linkęs pasiginčyti, ypač jei kalba eina apie tokią sunkią užduotį..."

ŽAIDIMO PRINCIPAS

Žaidime iš viso bus 16 misijų. Galėsite pasirinkti tris sunkumo lygius ir sužaidę žaidimą su bet kuriuo iš jų atrakinsite ketvirtąjį. Daugiau čia nieko ir nėra — nei bonus'ų, nei paslapčių. Tiesiog stulbinantis Single Player režimas. Na, apie Multiplayer net nekalbu — visi jie FPS žaidimuose panašūs, tiesiog gerai, kad yra. Misijų metu jūs veiksite kartu su Kim ir Danu Parishu. Su Kim susitiksite tik kartais, dažniausiai kalbėsitės racijomis, o su Parishu racijomis kalbėsite visą laiką. Jis jums duos svarbių ir naudingų patarimų ar tiesiog konsultuos dėl vienos ar kitos situacijos. Taip pat viskas suksis apie du žmones — du darbdavius. Vienam dirbsite dėl pinigų, o kitam, jau žaidimo pabaigoje, kad išgelbėtumėte pasaulį. Beje, nors pats žaidimas vadinasi „Šaltoji Žiema", misijų žiemą čia tik trys, ir tai pačios paskutinės...

BRANDUOLINĖ ŽIEMA

„Džonas Grėjus visą savo gyvenimą buvo blogas žmogus, tačiau garbingas. Kiekvienas nusikalstamosios grupės vadovas garsiai minėjo jo pavardę, daugelis jį gerbė ir pripažino. Todėl aš negaliu sau leisti tiesiog jo nušauti. Ne. Tai padarys kiti. Tai padarys paprasčiausi žmonės, kurių gyvenimą jis norėjo sugadinti. Jei ne anūkė, kurią jis mylėjo labiau už viską pasaulyje, jis būtų nesugrąžinamai sunaikinęs gražiausius pasaulio miestus, būtų sumaišęs orą su žeme. Ir visus mus pavergtų branduolinė žiema. Tačiau man tai nerūpėjo... Man kur kas svarbesnis buvo veiksmas už tų baltųjų Prezidento durų. Veiksmas, kurį aš jaučiau savo kūnu ir siela. Kiekvienas Kim atokvėpis man virsdavo lemtingiausia gyvenimo akimirka, o kiekviena kulka — auksine. Čia, kur pranyksta visa korupcija, visas melas, prasideda karas... Karas, kurį nuolatos organizuoja kažkas iš aukščiau, ir karas, kuriame dalyvauti privalome mes..."

KAŽKO TRŪKSTA?

Labiausiai nusivyliau tuo, kad žaidime, kaip ir „Star Wars III", negavau vairuoti transporto. Ne, aš jokiais būdais nesakau, kad žaisti buvo neįdomu, netgi

priešingai, bet įvairovė tikrai būtų nepakenkusi. Juolab kad atskirais žaidimo momentais būdavo tikrai tinkamų vietų misijoms su įvairiomis transporto priemonėmis. Na, dėl aplinkų skundų neturiu — kiek buvo žadėta, tiek ir padaryta. O padaryta viskas tikrai labai gerai. Kiekvienas gražesnis pasaulio kampelis čia atkurtas su smulkmenomis. Ypač nustebino lygiai — kūrėjai užsimojo viską padaryti tikrai dideliais mostais, plačiais lygiais ir viską sąžiningai atliko. Dar labai patiko žaidimo fizika. Tiek dėžės, tiek įvairios statinės, įrankiai ir visa kita atributika nuolankiai klausėsi mano nurodymų. Dėžės lūžta, statinės nepaprastai tikroviškai sprogsta, o ginklų garsai skamba tarsi tikrų. Bežaidžiant susidaro toks įspūdis, kad šiam žaidimui (kaip FPS) praktiškai nieko nebetrūksta, ypač jei kalba eina apie PS2...

CHARIZMATIŠKOJI KIM

Iš tiesų labai vertinu kūrėjų sprendimą dėl antraeilio personažo Kim. Šiek tiek mane nustebino jos išvaizda. Kūrėjai nesistengė padaryti super modelio, kuriais garsėja beveik visi Džeimso Bondo žaidimai. Čia matysime paprastą, bet savotiškai gražią ir patrauklią merginą. Iš meilės Andriu Sterlingui ji nuolat rizikuos savo gyvybe, dėl to linijinis siužetas atsidurs netikėtame kulminaciniame taške. Čia, aišku, norėčiau pagirti kūrėjus už gebėjimą taip laviruoti siužetu FPS žanro žaidime. Prisipažinsiu, geresnio siužeto FPS žaidimo dar nesu matęs.

PASIDARYK PATS

Realiai žaidime galėsite atrasti daugybę iš pažiūros niekam nereikalingų detalių. Tai ir benzino talpos, ir įvairios vielos, ir replės, netgi elementariausi laikrodžiai-žadintuvai. Tačiau Andriu viską rinksis ir kaups ne veltui — viską, ką būsite surinkę, vėliau galėsite tikrai sėkmingai panaudoti kurdami naujus daiktus. Tai bus tiek visrakčiai, tiek laikrodiniai dinamitai, kurie tikrai pravers artimose ir tolimose kovose su priešais. Na, o kalbant apie dirbtinį priešų intelektą, tai norėtųsi dar kartą pagirti kūrėjus. Čia jūsų oponentai neišdarinės jokių kvailų pokštų, o jei procesas jums pasirodys per lengvas, mielai prašom išbandyti „Veteran" sunkumo lygį.

KRENTANČIOS SNAIGĖS

„Labiausiai kelionės metu man turbūt įsiminė gamta ir aplinkos, tarp kurių teko dirbti. Pabuvau tiek atokiuose kaimeliuose ar prekybiniuose rajonuose, tiek giliuose

kanjonuose, tiek nuošaliose sniegynų sankaupose. Visur buvo jauku ir šilta, tik kovos su priešininkais atrodė kur kas šalčiau. Jų užsidegimas buvo toks stiprus, kad man net gaila būdavo nuspausti gaiduką... Per savo gyvenimą spėjau pažinti daug karių, bet šie buvo geriausi. Žinoma, labiausiai žavėjausi savo kolegės Kim drąsa ir ištverme, tačiau didžiausias pavojus grėsė būtent man. Ir taip jau išėjo, kad kiekviena aplinka, kurioje aš dirbau, atitiko tuometinę mano būseną. Vos pradėjus darbą, mane lydėjo kaitri saulė, draugiški prekeivių kvartalai, o besibaigiant kelionei, man buvo labai liūdna ir neramu, todėl ir sniegas iš dan krito šaltas ir negailestingas..."

APIBENDRINANT

Baigdamas recenziją galiu pasa tik tiek, kad Cold Winter yra ties būtinas pirkinys kiekvienam FPS mėgėjui. Ne pro šalį išbandyti žaidimą būtų ir gero siužeto mėgėjams. Aš ypatingai nesidor FPS, bet žaidimą žaidžiau su didžiausiu malonumu. Net nežin kodėl, bet Cold Winter turi kažk keisto šarmo, kuris užpildo žaid nišas azartu ir gera nuotaika. J kūrėjai dar turės noro kurti antr dalį, neabejoju, kad ji nesunkiai pasieks topo viršūnę!

ĮDOMUMAS 9
Net ir sužaidus žaidimą yra noras žai dar.

SIUŽETAS 9
Turbūt pats geriausias iš visų iki šiol matytų FPS projektuose konsolėms.

GARSAS/MUZIKA 8
Muzika verta savo vardo, o štai dial nelabai patiko.

GRAFIKA 7
Vienintelė žaidimo vieta, dėl kurios k abejonių ir ginčų.

VALDYMAS 9
Kaip FPS žaidimą valdyti „super".

IŠVADA
Jei norite ko nors greito, bet įdomau rinkitės Cold Winter. O jei FPS mecha jums visiškai neaiški arba žodis „šau kelia panieką — galite žaidimą ir praleisti.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITING
89

Dead to Rights II

POLICININKŲ DARBO UŽKULISIAI

■ Kūrėjas: Namco I Leidėjas: Namco I Data: 2005-06-12 I Žanras: veiksmo

2003-ųjų metų vasarą Namco pasiūlė mums vieną geriausių veiksmo žanro perliukų, keistu pavadinimu: Dead to Rights (manau, patys žinote, ką tai reiškia). Galbūt kai kurie žaidėjai nesuprato ar nenorėjo suprasti šio žaidimo patrauklumo, prisidėjo dar ir prastoka grafika, tad elitiniu „action" žanro atstovu jis netapo. Praėjus dviem metams po pirmosios dalies, Namco siūlo mūsų teismui antrąją Dead to Rights dalį... Bring It On!

mOS

VISA TAI, KĄ TURĖSIME RANKOSE

Jack'as grįžo į PS2 padangę, kur jo laukia aštrūs kritikų liežuviai. Mūsų mielieji kūrėjai iš minėtosios Namco šį kartą Jack'ui suteikė dar daugiau pykčio nei anksčiau. Nuo šiol mus domins tik greitas susidorojimas su visais kelią pastojusiais blogiukais. Nebijokite, plikomis rankomis tikrai neliksime! Turėsime tokį arsenalą, kurio pavydėtų pats Misteris Džeimsas Bondas (na, gal kiek perlenkiau lazdą, tačiau šaunamųjų priemonių tikrai netrūks). Savo rankose galėsime palaikyti nuo paprastų „Colt" pistoletų iki nuostabaus „Vinčesterio", dėl kurio abejingo neliks nė vieno. Vis dėlto labiausiai subalansuotas ir tinkamas tiek artimai, tiek tolimai kovai man pasirodė Russian AMG (gerasis „Kalashnikov'as").

Pasibaigus šaudmenims, ginklai bus automatiškai pakeičiami į tą, kurių amunicijos dar nespėjome iššvaistyti. Šaudmenis susirinksime iš negyvų priešų, taip pat iš jų pasiskolinsime jų ginklus, kurie pomirtinėje kelionėje jiems tikrai nereikalingi, o mums dar daug kartų gelbės gyvybę. Vienu metu rankose galėsime laikyti iki dviejų lengvų ginklų: „UZI" ar pistoletus, arba vieną sunkųjį ginklą (manau, žinote, apie ką galvoju ;)). Taip pat galėsime pasinaudoti kiek neįprastais, tačiau labai

efektyviais būdais pasiųsti priešus ten, kur jie pasijus lyg namie — kalbu tikrai ne apie kalėjimą :). Pavyzdžiui, ką penkių žmonių kūnams gali padaryti gesintuvas?! Manote, nieko grėsmingo? Klystate! Tiesiog pametėkime jį į orą, atidžiai nusitaikykime ir ...BOOOM... Deja, kartais visas šis ugnies žaismas suveikia ne taip, kaip turėtų, ir priverčia mus įnirtingai ieškoti vaistinėlių.

Na, ne visada priešai miršta po tokio puolimo. Tuomet tenka leisgyvius, bet labai ryžtingai nusiteikusius vakarėlio dalyvius pribaigti savomis rankomis. Jei jus labai traukia taiklusis mėtymas, tai turiu nuvilti, nes daiktų pasirinkimas nėra labai didelis, tačiau jų trūkumą kompensuoja visas to reginio grožis :). Žaidimo metu galėsime pasitreniruoti mėtydami benzino talpas, jau minėtus gesintuvus, granatas, „Molotovo" kokteilius ir dar kelis dalykėlius, kurių paieškoti leisiu jums patiems.

Nuostabieji Namco nusprendė nereikalauti, kad būtume „prasikalę" veiksmo žaidimų žanre ir įdiegė auto-targeting sistemą. Tai viena maloniausių žaidimo naujovių. Paspaudus mygtuką ties pasirinkto priešo atauga (dar kitaip žinoma kaip galva arba smegeninė), atsiranda raudonas apskritimas ir lieka ten visą laiką, kol mes drastiškai maigome šaudymo mygtuką. Nužudę vieną priešą, keliausime prie kito ir taip toliau, kol vietovėje neliks nieko, išskyrus kraujo upes ir lavonų krūvas. Patikėkite, vaizdas tikrai nežavi, bet kažkas juk turi įvesti tvarką šiame padugnių mieste.

VISA TAI, KĄ MATYSIME

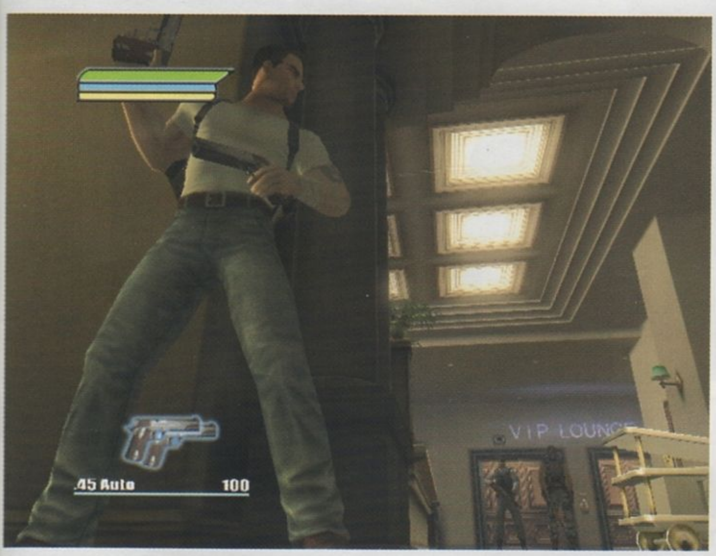
Žaidimo grafika daug kuo pakito, nors kažkokių ypatingų naujovių tikrai nėra. Aplinkos puikiai atspindi niūrias, tamsias, korupcija ir nusikaltimais persisunkusias miesto dalis. Visi lygiai vienodi ir linijiniai, niekur į šalį nenukrypsime, eisime tiesiu, kūrėjų parinktu keliu. Tą galima atleisti, mat žaidimas koncentruotas į nenutraukiamą veiksmą. Tai Namco tikrai pavyko, nes mums ramybės neduos iš visų pusių lendantys niekšeliai, o lygių aptarinėjimui laiko apskritai nebus. Deja, dauguma priešų atrodo beveik taip pat, o tai gerokai siutina. Pats Jack'as atrodo nuostabiai, jo judesiai puikiai animuoti (ypač „kontroliniai" smūgiai). Herojaus išvaizdai priekaištų būtų sunkoka atrasti, na, išskyrus tai, jog jo figūra truputį kampuota, bet tai galima paaiškinti per dideliu fiziniu krūviu, kurį gauna šis K-9 pareigūnas.

Visi informaciniai stulpeliai išdėstyti patogiai, per daug nekrenta į akis, tačiau nėra paslėpti. Kairiajame viršutiniame kampe matysime tris stulpelius ir šuns ikoną. Pirmasis (žalias) stulpelis rodys, kiek gyvybių liko Jack'ui, antrasis (mėlynas) rodys, kiek šarvų turime, o trečiasis ir maloniausias iš visų rodys adrenalino kiekį. Būtent adrenalinas leis mums naudoti geriausias šio kūno savybes. O jų turėsime pakankamai daug, kad stilingai pasiųstume oponentus namo... Mūsų paslaugoms nuo tradicinio „human shield", kai prisidengiame savo priešu kaip skydu, iki įspūdingų quick-kill atakų, kurių metu Jack'as atlieka tiek daug sudėtingų veiksmų, jog visoj toj maišalynėj sunku susigaudyti, kas ir kaip, tačiau aišku tik viena — priešas tikrai mirs. O nejaugi manėte, kad DtR2 išsivers be standartinio žaidimuose slow-mo? Taip, adrenalinas taip pat leis panaudoti „bullet-time". Būtent dėl jo atakos tiesiog nuostabios. Dar ir dabar prisimenu, kaip išmetu benzino baką nieko nenutuokiančių priešų galvų link, tuomet įjungiu bullet-time, šoku į priekį, vienas nuostabiai taiklus šūvis ir — kulminacija... Nepaprastas ugnies žaismas... Tikrai aplodismentų vertas vaizdas. Adrenalinas taip pat turės ir vieną neįprastą funkciją — nuo jo tiesiogiai

priklausys Shadow (mūsų mylimiausias šuo atkeliavo ir į antrąją dalį!) jėgos. Jei turite pilną adrenalino matuoklį, tiesiog paleiskite Shadow į darbą, o pats eikite įsipilti dar vieno puodelio kavos. Šuo tarnaus ne tik žudant priešus, jis gali atnešti kur nors gulintį ginklą bei atkreipti kokio kvailelio dėmesį, taip suteikdamas jums galimybę nepastebėtam prisėlinti iš nugaros ir padaryti taip trokštamą nuginklavimo manevrą. Shadow galimybių naudojimas tampa ne būtinybe, bet linksmu atakų paįvairinimu.

VISA TAI, KAS LIKO UŽ KADRO

Nors pasiskaičius atsiliepimų užsienio tinklalapiuose paaiškėja, kad dauguma jų DtR2 laiko dar vienu Max Payne klonu, norėčiau pacituoti šių metų kovo mėnesio VA išspausdintą kolegos Dante's tekstą: „Be abejonės, plagijavimui nepritariu, bet dar viena galimybė prisiminti Makso laikus yra neįkainojama". Tuo pačiu teiginiu galima apginti ir DtR2 nuo gėdingo klono vardo. Net jei šis žaidimas ir nėra toks nuostabus ir įtraukiantis, kaip kadaise buvo Maksas, tikrai negalima jo nuvertinti. Nejaugi niekada nesinorėjo dar kartą patirti kažko panašaus? Dead to Rights II suteikia šią galimybę. Deja, siužetas, net ir sužaidus žaidimą labai atidžiai, nepraleidžiant nė vienos smulkmenos, lieka neaiškus. Supratau tik tiek, kad pagrobtas kažkoks garsus teisėjas, buvęs senas Jack'o šeimos draugas. Tarpiniai filmukai pasirodo gana dažnai ir nieko naujo nepasako, tad jų visų žiūrėti net nebūtina, nors iš pagarbos žaidimui malonėjau tai padaryti.



DtR 2 sudėtingumo kartelė kyla palaipsniui, vis labiau ir labiau įsitraukiant į žaidimą. Labai gaila, bet priešai protauja sunkiai, taigi mus išgąsdinti bando savo didelėmis gaujomis. Kuo toliau pažengei žaidime, tuo daugiau priešų lįs iš kiekvieno kampo... Šaunusis K-9 pareigūnas taip pat galės atlikti daugybę nuostabių judesių, padėsiančių judėti įvairių daiktų paslėptais lygiais. Tai šuoliai pirmyn, atgal ir visomis kitomis įmanomomis kryptimis, salto, kūlversčiai ir daug kito. Ne visuose lygiuose teks darbuotis tik ginklais. Gerbiami vyrukai iš Namco mums paruošė kelis ilgus ir velniškai nuobodžius muštynių lygius. Agresyviai nusiteikusių būtybių (dar kitaip — priešų) ordos lįs iš kiekvieno kampo, užstalės ar kokios kitos įmanomos slėptuvės. Grįžę namo tikriausiai apieškosite visus kampus, įsitikinsite, ar ten netūno pora maniakų, norinčių jus sumušti ;) Kautis sunku, visas žaidėjo valdymas atiduodamas į mūsų rankas, nebėra jokio automatinio taikymosi ir kitokių palengvinimų. Kovų mechanizmas prastas, bet siūlyčiau nepamiršti, kad čia veiksmo, o ne rimtas muštynių žaidimas. Vis dėlto tie lygiai tikrai erzina. Po sunkių vargų įveikus tokį lygį, tenka rankas pailsinti, nes dar vieno tokio lygio jos neištvers. Blogiausia, kai kelios tokios „fight-them-all" misijos būna iš eilės. Tuomet geriau visą žaidimo procesą atidėti rytojaus dienai, kitaip rizikuojate trauma. Iš tiesų, šie lygiai bei labai silpnas siužetas labiausiai ir nuvylė. O bendrai Dead to Rights II išlaiko visus savo protėvio turėtus puikius elementus ir ištaiso jo klaidas. Jis pralenkė savo pirmtaką ir puikiai įsiterpia į šiandieninę žaidimų rinką. Jei jums nėra svetimi tokio žanro žaidimai, DtR2 jūsų nenuvils.

SIUŽETAS 75
Turbūt silpniausia žaidimo dalis, gaila...

GARSAS 90
Nuostabūs sprogimų, šautuvų skleidžiami garsai.

MUZIKA 75
Pakankamai gerai prisiderinta prie žaidimo.

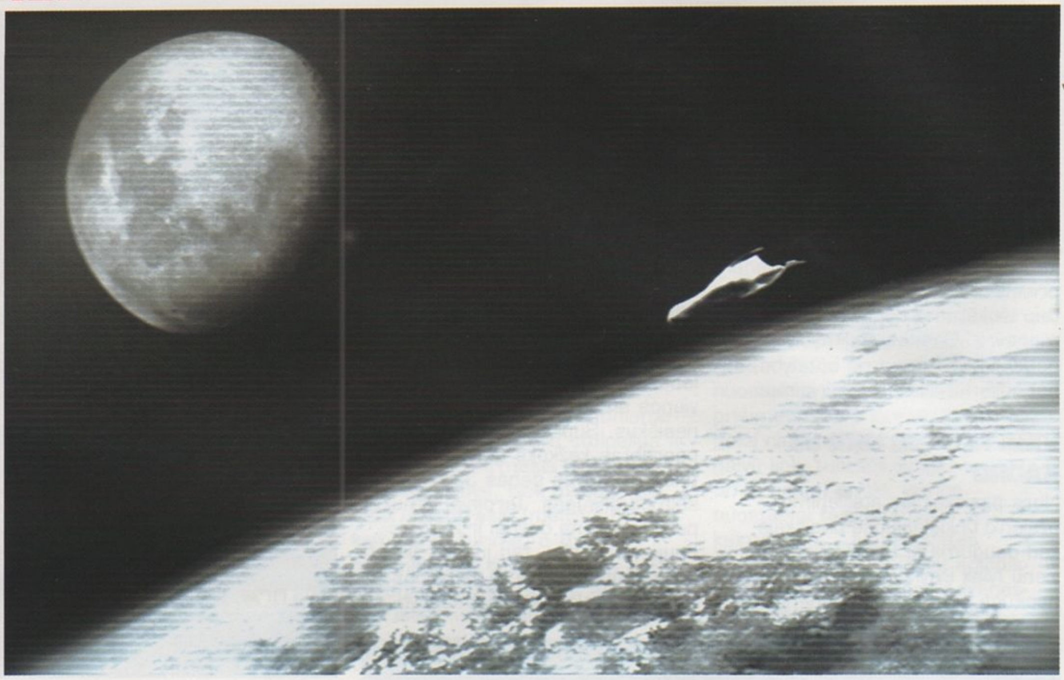
GRAFIKA 85
Ištobulėjusi po pirmosios dalies, tačiau galėtų būti geriau.

VALDYMAS 80
Kovų lygiai sugadina visą vertinimą.

IŠVADA
Visiems veiksmo žanro gerbėjams būtinas pirkinys, naujokams tiks kaip pirmasis tokio žanro žaidimas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
85



Echo Night

PRARASTŲ SIELŲ GELBĖJIMAS

Kūrėjas: From Software | **Leidėjas:** Agetec | **Data:** 1999 07 31 | **Žanras:** nuotykių

Tai žaidimas lyg didžiulė mozaika, sudaryta iš mistikos, paslapčių ir galvosūkių. Jūsų rankose raktas į tai, kas nesuvokiama. Jūs keliausite šalia prarastų sielų, kurios vaidenasi bandydamos atrasti amžiną ramybę. Ar yra gyvenimas po mirties? Sužinokite atsakymą iš Nakties Aido.

Echo Night — vienas iš žaidimų, kuriuose nesimato pagrindinio herojaus ir nereikia bėgioti su automatu ir taškyti visokius mutantus. Čia tiesiog žiūri į aplinką ir supančius objektus bandydamas rasti ką nors naudingo. Kalbiesi su kitais personažais, kad išgirstum kokios nors naudingos informacijos. Čia tiesiog reikia vaikščioti, žiūrėti po stalais, į spinteles ir visur kitur, kur gali būti paslėptas raktas nuo kokių durų ar mįslės. Gali pasirodyti nuobodu, bet po kurio laiko pamatysite, kad būtent tai ir įtraukia į žaidimą, net nepastebėsite, kaip trokšte trokšite suprasti žaidimo istoriją.

Echo Night istorija vyksta daugelyje vietų ir laikų. Pradėsite 1937-aisiais metais ir keliausite į praeitį, kad išsiaiškintumėte tėvo dingimą. Bežaisdami pabūsite įvairiose vietose: traukinyje, pilyje, kasykloje, bet daugiausiai laiko praleisite prakeiktajame laive Orpheus, nuskendusiame 1913-aisiais metais. Kad ir ką sutiktumėte šiame laive, jie bus seniai mirę, tik nepagalvokite, kad teks tik į lavonus žiūrėti. Atvirkščiai, laive nėra nei vieno lavono. Visa, ką jūs sutiksite laive, bus dvasios, nerandančios ramybės. Scenarijus gali keistis, bet Echo Night niekad nebus labai baisus žaidimas, tiesa, bus keli momentai, kai net pašoksite nuo kėdės.

Žaidimo grafika nelabai išvaizdi, bet kompensuojama tuo, kad dėl mįslių ir istorijos būsite prilipę prie televizoriaus. Pačioje pradžioje istorija neatrodys labai logiška, nes, kaip jau minėjau, ji vyksta daugelyje laikmečių, todėl iš pradžių, tik šiek tiek pakeliavę, laiku nieko nesuprasite. Pagrindinio personažo keliavimas laiku — tai lyg sąmonės netekimas, herojus atsibunda kitame laike ir iš pradžių gali atrodyti, kad jis tik pasyvus įvykių stebėtojas, bet taip

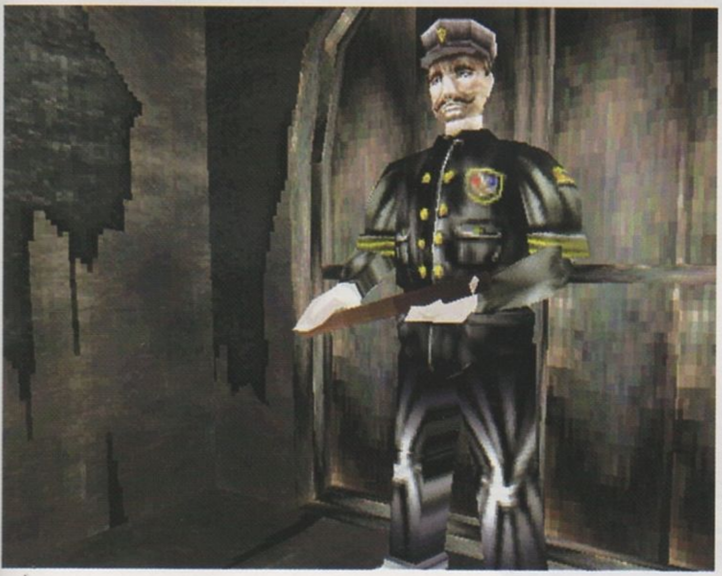
nėra, nes būtinai reikia užmegzti kontaktą su praeities herojais. Tai ir yra Echo Night gražumas: sutinkate dvasią, apie kurią nieko nežinote, truputį pakeliaujate laiku ir jau suprantate, kaip jai padėti.

Žaidimo mįslės yra tokios, kaip ir visuose nuotykių žaidimuose — standartinės. Randate raktą ir einate prie tų durų, kurios buvo užrakintos. Bet kai kuriomis mįslėmis aš šiek tiek nusivyliau. Kai kurios iš jų buvo tiesiog per lengvos, nors gal tai ir nėra labai blogai, ypač jei esi naujokas, pradėjęs žaisti tokio stiliaus žaidimus. Kita vertus, kai kurios užduotys gali pasirodyti tokios sunkios, kad „numesit" šį žaidimą taip toli, kad rasite tik po penkerių metų, kai IQ padidės iki kvantinės fizikos profesoriaus lygio. Bet jei išspręsite tokias mįsles greitai, tai jausitės kaip genijus kokias tris minutes.

Echo Night valdymas yra labai paprastas ir nesudėtingas. Čia bus interaktyvus daiktų meniu, žemėlapis, dar kūrėjai siūlo šliaužiojimo pozą, kuri leis pasižvalgyti po stalais. Vienas iš įdomesnių dalykų yra tai, kad galėsite judinti ir nešioti tam tikrus objektus: kėdę ar radiatorių. Tai jums padės vykdant kai kurias užduotis. Žaidime yra ir vairalazdės vibracija, bet ji veiks tik tada, kai būsite atakuojami. Analoginės vairalazdės, deja, naudoti nebus galima. Valdymo trūkumas būtų toks — judėjimas yra per lėtas, todėl „pasirinkimuose" siūlau iš karto nusistatyti didžiausią ėjimo greitį.

Personažų įgarsinimas yra vykęs, iš sielų balsų galima spręsti, kad jos nori kuo greičiau atrasti amžiną ramybę. Bet keista pasirodė tai, kad kai kurie personažai turėjo įgarsintus balsus, o kiti — ne. Muzika žaidime tiesiog varo į depresiją, tai nuteikia tam tikrai atmosferai. Man ypač patiko muzika, kuri grojama vykstant tam tikriems įvykiams, kai, pavyzdžiui, netikėtai iš sienos išlenda demonas. Nors kai kuriose vietose muzikos trūko, bet kam patiktų, jei užstrigtumėte kurioje nors vietoje ilgam laikui ir jums kelias valandas grotų ta pati melodija. Kaip sakiau, muzika groja tam tikrais momentais, tai išryškina jų svarbą, todėl pasiruoškite sužinoti ką nors naujo apie scenarijų arba dar labiau susipainioti.

Ganėtinai painus dalykas yra su išsisaugojimais. Šiek tiek sutrikau,



kai negalėjau suprasti, kaip reikia išsaugoti savo progresą. Gerai, kad tada, kai ieškojau, kaip tai padaryti, nebuvo jokio pavojaus „mirti". Kad kitiems taip neatsitiktų, patariu — raudonas telefonas yra išsisaugojimo įrankis. Prieš pradėdami žaisti, pasirūpinkite, kad atminties kortelėje būtų dvi laisvos vietos, nes tiek užima Echo Night. Kitas dalykas, kurį labai noriu paminėti, tai, kad žaidime yra galimybė palošti kazino. Tai ruletė, žaidimų automatas, o jei būsite geras žaidėjas, gal pasiseks sužaisti „Black Jack" su dama. Norint tai padaryti, turite laimėti 100$. Jeigu laimėsite „Black Jack" 200, išgelbėsite jų sielas.

Dėl šio aspekto žaidimas tampa žaismingesnis ir gyvesnis, kartais net pamiršti, koks yra tikrasis tikslas, bet tik iki to momento, kol kazino dirbs, nes dieną kazino nedirba ir jus išmeta už durų, kur piktas demonas jau laukia jūsų.

Pabaigoje norėčiau pasakyti, kad ne visiems priimtinas toks žaidimas, o veiksmo mėgėjai net nesupras esmės, bet nepamirškite, kad šis žaidimas kitoks. Čia reikia smarkiai „pasukioti" smegenis, todėl jei keletą vakarų norite tapti Šerloku Holmsu, šis žaidimas jums.

PIRMAS ĮSPŪDIS 70
Iš intro nedaug ką suprasi.

SIUŽETAS 100
Galima būtų ir filmą sukurti.

GARSAS 60
Įgarsinimas geras, bet tik tiek.

GRAFIKA 65
Ten veidas ar.. ?

VALDYMAS 90
Lengvas ir paprastas.

MUZIKA 70
Visur tas pats ir mažai.

IŠVADA
Geras žaidimas tiems žaidėjams, kuriems rūpi žaidimo scenarijus, o ne tai, kaip jis atrodo.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
75

Gray Fox

NINTENDO REVOLUTION

Nors Nintendo parodos metu ir neparodė pačios konsolės, prieš parodą vykstančiuose renginiuose spaudai buvo pateiktos kelios naujosios Revolution detalės bei koncepciniai vaizdai. Su naujaja konsole Nintendo tikisi pritraukti nemažai skirtingų pomėgių žaidėjų ir daugiau įvairesnių žaidimų. Kompanija paskelbė, kad Revolution pasirodys 2006 metais ir pažadėjo, kad visi atras „visų priėjimų žaidimo" prasmę.

Keletas esminių Revolution savybių:

Įmantrus dizainas. Naujosios konsolės dydis prilygs maždaug trims DVD dėžutėms, konsolė bus kelių spalvų. Konsolę bus galima statyti ant specialaus stendo vertikaliai arba be jo horizontaliai.

Suderinamumas. Revolution atpažins visus Nintendo GameCube žaidimus. Konsolė atkurs tiek savo 12 centimetrų skersmens optinius diskus, tiek GameCube diskus. Taip pat bus galima prijungti specialų priedą DVD diskams peržiūrėti.

Didžiulė istorinė biblioteka. Su Revolution bus galima atsisiųsti per 20 metų sukauptus senuosius žaidimus tokioms sistemoms kaip Nintendo 64, SNES ir NES.

Garsūs vardai. Kompanija paskelbė, kad be visiškai naujų žaidimų sulauksime ir dabartinių super-serijų tęsinių, tokių kaip Mario, Zelda, Super Smash Bros, Donkey Kong ir Metroid.

Wi-Fi laisvė. Pasaulinis Nintendo žaidėjų tinklas, naudodamiesi Nintendo paslauga Nintendo Wi-Fi Connection, galės susirinkti ir varžytis mėgstamiausiuose žaidimuose draugiškoje aplinkoje.

Atskirai remelyje shituos

Pirmieji Nintendo Revolution projektai

Super Smash Bros. Revolution
— startinis projektas
— animacinių filmukų veikėjai Little Mac, Captain Olimar ir Pit gali tapti naujais žaidimo veikėjais
— WiFi palaikymas
— HAL Labs komanda

Super Mario Bros. Revolution
— startinis projektas
— Tokyo Sunshine/Jungle Beat komanda

Original IP Revolution
— startinis projektas
— Pikmin EAD komanda

Animal Crossing Revolution
— pradinė kūrimo stadija
— suderinama su Animal Crossing DS
— WiFi palaikymas
— nauja frančizė
— EAD — Animal Crossing komanda

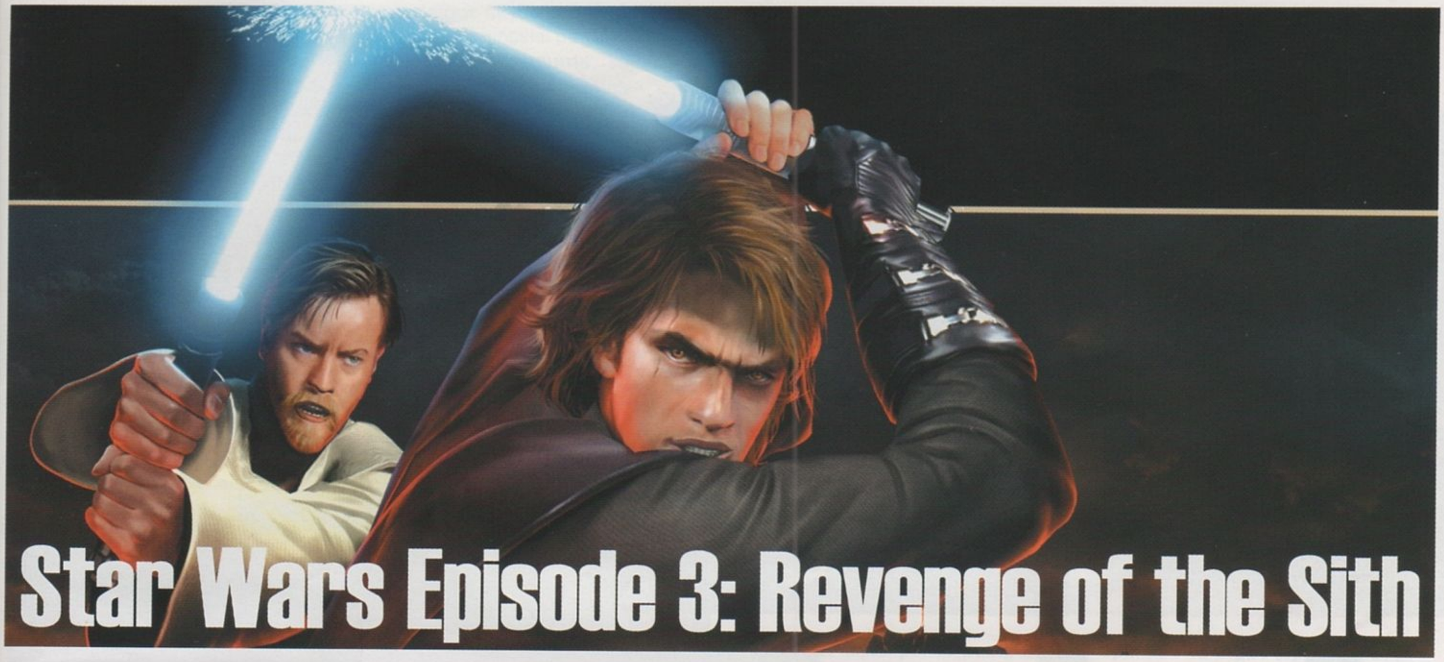
Metroid Prime 3
— pradinė kūrimo stadija
— vaizdas nuo trečiojo asmens
— praplėstas multiplayer režimas
— nauja frančizė
— Prime 2 Echoes komanda

Wario Ware Revolution
— finalinė kūrimo stadija
— WiFi palaikymas
— nauja frančizė

Golden Sun Revolution
— pradinė kūrimo stadija
— nauja frančizė
— Golden Sun komanda

The Legend of Zelda
— planavimo stadija
— vėlyvas pasirodymas
— Team Aonuma

Final Fantasy: Crystal Chronicles Revolution
— pradinė kūrimo stadija
— WiFi palaikymas
— nauja frančizė
— Square-Enix



Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith

KIŠENINIAI ŽVAIGŽDYNAI...

Kūrėjas: **Ubisoft** I Leidėjas: **Ubisoft** I Data: **2005-05-05** I Žanras: **veiksmo**

„Žvaigždžių Karai"... Viena iš tų retų grandžių, kurios vis dar galėtų užmegzti dialogą tarp skirtingų kartų. Galima kaltinti visuomenės vertybes, kad šios po truputį trūnija... Arba pasinaudoti ta grandimi nesukant galvos. Ir, pasirodo, tai gali būti visai puiki pramoga.

„Žvaigždžių Karai" sugrįžta! Iš tiesų keista, kad žaidimai pasirodo gerokai anksčiau nei filmas kino teatruose. Nebandysime dabar čia spėlioti priežasčių, tačiau žaidėjai gerą mėnesį prieš filmo premjerą jau galėjo „suleisti dantis" į žaidimus. Taigi žiūrime, ką čia turime...

Nešiojamųjų versijų kūrybos ėmėsi Montreal komanda, kuri jau yra turėjusi patirties su portabiliais Žvaigždžių Karais ir anksčiau. Patikima? Puiku. Užuot patobulinusi tai, ką darė anksčiau, komanda nusprendė žaidimą sukurti visiškai kitokį negu bet kokie ankstesni jų bandymai. Novatoriška? Puiku.

Jūs gausite Anakino Skaivokerio arba Obio Van Kenobio vaidmenį. Abu veikėjai be galo skiriasi ne tik išvaizda, bet ir savo kovos būdu, taigi jūsų laukia skirtinga žaidimo patirtis. Kūrinys iš pirmo žvilgsnio labiausiai primena klasikinį Golden Axe. Tradicinis šonu slenkantis ekranas ir jūs, prieš ordas droidų ir klonų, sekantys siužeto nuotrupas. Pastarasis bus pasakojamas komiksų knygelės stiliumi. Siužetas visgi čia toli gražu nesužavės. Tai gryno veiksmo žaidimas, kuriame dėmesį kūrėjai sutelkė į kovas.

Valdymas visiškai paprastas, daugelį judesių galite atlikti maigydami vieną vienintelį mygtuką. Žinoma, tai toli gražu ne viskas. Norėdami užpildyti Džedajaus energijos matuoklį, privalėsite naudoti ir gynybos judesių — atmušinėti priešo šūvius šviesos kardu. Užpildę stulpelį, galėsite atlikti specialiąsias atakas, kurios nuo priešų „pravalys" visą ekraną.

Žaidime atrasite ir itin populiarių nuotykių žaidimuose tyrinėjimo savybių — lygiuose bus paslėpta gausybė sferų, kurias atradę galėsite tobulinti savo veikėjo savybes.

Patys lygiai iš tikrųjų yra tradiciški, be didesnių siurprizų. Visgi monotonija neįsigali, veiksmą atgaivina susirėmimai su bosais.

Grafika padori. Aplinkos ir lygių dizainas monotoniški, tačiau veikėjų modeliai ir judesiai nuteikia itin maloniai. Puiku, kad kūrėjai suprato, jog kovoms su šviesos kardais prireiks geros veikėjų plastikos.

Gaila, kad panašių pagiriamųjų žodžių negaliu pasakyti garsui. Garso takelis skamba lyg Žvaigždžių Karų žinomiausių kūrinių melodijos mobiliajam telefonui. Polifoninės, žinoma, bet tikrai ne to mes laukiame tokiame žaidime.

Sudėtingumo lygis žemas. Jį, tiesa, galėsite reguliuoti, bet net ir aukščiausiasis žaidėjams nesukels didesnių problemų, nes dirbtinis intelektas nedemonstruoja ypatingų savo protinių galių, jau nekalbant apie kokias komplikuotas taktikas. Viskas paprasta ir patiekta lyg ant lėkštutės. Bet „Žvaigždžių Karų" gerbėjams tai neabejotinai patiks.

Žygis

+ PRIVALUMAI

+ Šiek tiek išmonės reikalaujanti kovos sistema;
+ Puiki veikėjų plastika, dailūs susirėmimai;
+ Itin veiksmą pagyvinantys lygių bosai.

- TRŪKUMAI

Garso takelis sudarytas vos ne iš melodijų mobiliajam telefonui;
Monotoniškas lygių dizainas, nėra jokio veiksmo paįvairinimo;
"Žvaigždžių Karai" tik vaikštant pėsčiomis. Kur bent mini žaidimai atvirame kosmose?

Niekuo neišsiskiriantis, bet ir į vidutinybes netaikantis veiksmo žaidimas. Sakinys, kuriuo galima būtų apibūdinti didžiąją dalį pagal filmus sukurtų žaidimų dalį...

IŠVADA 74

GARSAS 85
Itin gerai atkartotas kardų zvimbimas. Garso efektai taikliai parinkti.

MUZIKA 60
Šiuo atveju kūrėjai labai nuvertino GBA garso galimybes...

GRAFIKA 75
Dizainas prastas, bet veikėjų išvaizda atperka dalį nuoskaudos.

VALDYMAS 80
Nors viskas apribota tik keliais mygtukais, didesnių priekaištų atrasti būtų sunku.

SIUŽETAS 75
Žvaigždžių Karų siužetui balų nederėtų pagailėti. Kita vertus, siužeto ne per daugiausiai.

Jade Empire

ŽINGSNELIS Į PRIEKĮ

Kūrėjas: BioWare | Leidėjas: Microsoft Game Studios | Data: 2005-04-22 | Žanras: RPG

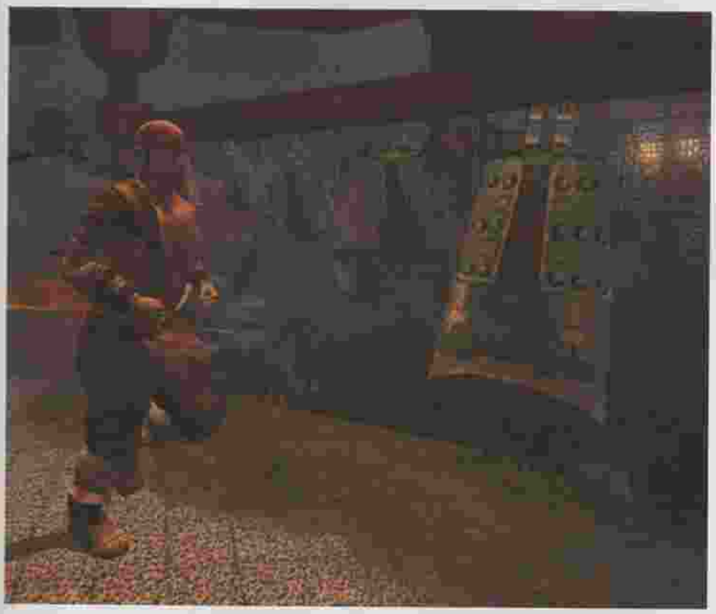
BioWare kompaniją drąsiai galima vadinti RPG žaidimų karaliumi. Baldur's Gate, Neverwinter Nights, KotOR — visi šie RPG žaidimai susilaukė milžiniško populiarumo ir sėkmės, visi jie buvo kuriami garsiosios BioWare. Nenuostabu, kad po tokių sėkmingų RPG žaidimų kūrėjai ėmėsi naujo projekto — Jade Empire. Iš žaidimo daug tikėtasi, ir šios viltys pasiteisino.

Jade Empire veiksmas vyksta pasaulyje, primenančiame senovės Kiniją su mistiniais elementais. Visa žaidimo pasaulio kultūra, jame gyvenantys žmonės ir mistiniai demonai primena Kinijos visuomenę ir jos papročius. Pradžioje mums leidžiama rinktis savo veikėją iš nemenko jų būrio. Galima rinktis greitą, tačiau silpnesnės fizinės jėgos veikėją arba lėtą, bet fiziškai stiprų, balansuotu greičiu ir jėga. Didelio skirtumo renkantis nėra, nes tiek vienas, tiek kitas veikėjas gali įveikti priešus pritaikydamas atitinkamas metodikas. Pradžioje žaidimo mums tenka jauno kovos menų studento, kuris leidžiasi ieškoti paslaptingai per priešų ataką pagrobto jo mokytojo Master Li pėdsakų, vaidmuo. Kuo toliau vystosi siužetas, tuo daugiau paslapčių ima aiškėti.

Kovų sistema, žadėjusi būti viena stipriausių žaidime, pasirodė ne tokia stipri, kokia galėjo būti. Visos kovos vyksta realiajame laike, bet ne taip, kaip jos vykdavo KotOR žaidime, kuomet veiksmas būdavo tik imituojamas realiu laiku, nors visa kova vykdavo turn–based sistema. Nuo šiol kovos nebėra imituojamos, ir viskas priklauso ne nuo jūsų ginklų ar šarvų charakteristikų, o nuo jūsų paties. Kovos stilių turime daugybę. Tai įvairūs kovos menai, galimybė kautis įvairiais ginklais — kirviais ar ietimis, netgi pasiversti milžiniškais monstrais golemais ar kitomis

mistinėmis būtybėmis. Kovos stilių tiek daug, kad kai kurių net netenka išmėginti, tačiau jie visi paprasti ir nėra labai išsamūs. Kovodami kiekvienu iš šių stiliumi galime atlikti tik paprastą ataką A mygtuku, skydų nepaisančią stipresnę ataką — X mygtuku, maždaug metro spinduliu aplink save sustabdančią priešus ataką — paspaudus abu šiuos mygtukus vienu metu. Visos kovos po kiek laiko tampa išties monotoniškos. Per kiekvieną iš jų tenka naudoti vis tą pačią pabodusią kovos taktiką iš pradžių atakuojant paprastai, o kai priešas užsideda skydą, naudojant skydo nepaisančią ataką. Vienintelė paguoda — tai kovos stilių dauguma, kurių kiekvieno animacija išties stulbinanti.

Keliaujant po mistinį Jade Empire pasaulį, tenka sutikti daugelį unikalių personažų: vieni iš jų tampa priešais, kiti prisijungia prie mūsų komandos ir keliauja kartu su mumis. Iš savo bendros komandos galime pasiimti tik vieną narį, kuris keliauja su mumis ir mums padeda kovoti su priešais, o kiti lieka įkurtoje stovykloje. Į ją bet kada galime grįžti ir pasikalbėti su bendražygiais, pasiteirauti jų



patarimų, leisti jiems pasiguosti savo bėdomis ir panašiai. Dialogų žaidime išties gausybė. Tenka valandų valandas klausytis skirtingų pasaulio gyventojų balsų. Dialogai išsamūs ir puikiai sudaryti, jų ir kovų balansas neblogas ir neleidžia mums nuobodžiauti.

Priešingai nei KotOr, žaidime nėra galimybės dėvėti įvairius ginklus ar šarvus. Vieninteliai, ką galime rasti klaidžiojant po pasaulį, yra amuletai, kurie sustiprina atitinkamas mūsų charakteristikas. Tai supaprastina visą veikėjo tobulinimosi sistemą ir neverčia nuolatos sukti galvos, kokį šarvą ar ginklą turėti.

Žaidimo trukmė (kaip RPG žaidimui) trumpoka, kadangi įveikti Jade Empire galima gerokai greičiau nei per 20 valandų. Žaidimas siūlo mums keletą pašalinių kvestų, tačiau ir juos vykdydami ilgai neužtrunkame. Sužaidus galima žaisti dar kartą su skirtingais veikėjais, kadangi Jade Empire turi tris pabaigas, priklausančias nuo mūsų veiksmų ir būdo — gero arba blogo. Galimybė būti geru ar blogu nėra naujiena žaidimų pasauliui, kadangi visa tai jau įgyvendinta KotOR serijoje, o geriausiai tai pavyko įgyvendinti žaidimui Fable.

Jade Empire grafika atrodo įspūdingai. Kovų animacija ir efektai be galo sklandūs ir veikia be didesnių sulėtėjimų. Žaidimo aplinkos taip pat įspūdingos, puikiai detalizuotos, tekstūros ryškios. Garsai kokybiški, valandų valandos skirtingų dialogų. Muzika standartinė, išskirtinio dėmesio neverta.

Jade Empire žengia žingsnį į priekį nuo KotOr serijos, tačiau tas žingsnis nėra toks milžiniškas, kokio buvo tikėtasi. Žaidimas pavykęs, pilnas netikėtumų, intrigų, kovų bei galvosūkių, tačiau tai nėra žaidimas Nr. 1, kokio daugelis galbūt tikėjosi. Vis tik kiekvienas, mėgstantis RPG ar gerbiantis BioWare, turėtų išmėginti Jade Empire.

ID

MUZIKA 80
Elementari, niekuo neišsiskirianti.

GARSAS 98
Dialogų karnavalas.

GRAFIKA 95
Puiki kovų animacija bei aplinkos detalumas.

VALDYMAS 80
Kartais painokas, bet priprasti galima greitai.

SIUŽETAS 99
Gilus, prasmingas, kupinas netikėtumų bei nenumanomų siužeto vingių.

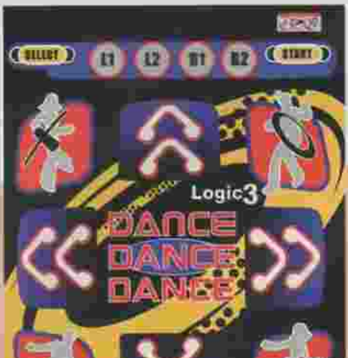
Išties neblogas RPG, nedidelis žingsnis į priekį RPG žaidimuose.

IŠVADA **89**

Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks Logic 3 PS2 Dance Mat šokių kilimėlis.

Praėjusio numerio nugalėtojas Ovidijus Jankauskas iš Pasvalio, jam atitenka *Logic 3 Pro Stick* vairalazdė.



Cold Fear

Perėjimas

SURASK PAGALBOS RADIJO KODĄ

UŽPAKALINĖ DENIO DALIS

Pačioje žaidimo pradžioje atsidursi būtent čia, po keleto žingsnių į priekį atgausi galimybę valdyti Hansen'o personažą. Pasinaudok apvaliu mygtuku ir pakelk ant grindų esantį objektą — raštelį, kuriame rašoma apie amunicijos saugojimą.

Pamatęs dokumentą būtinai visada jį perskaityk, 2.01 sektoriuje toks momentas ir pasitaikys.

Toliau eik deniu tiesiai, kai galėsi, pasuk į kairę pusę. Pro pirmąsias dvejas duris eiti negalėsi, dėl to deniu paeik iki kitų durų, vedančių į kairę kitoje laivo pusėje. Hansenas tau praneš, kaip stipriai laivas siūbuoja.

Rusas paleis keletą šūvių į tave, tada pasirodys banga. Žiūrėdamas į bangas išmoksi, kada jos trenkiasi, po pirmosios bangos pasinaudok X klavišu, kad nubėgtum į reikiamą vietą. Po antrosios bangos bėk toliau. Radęs rusų kareivį, neapieškok jo, nes jis nieko neturi.

Kitame koridoriuje Hansenas praneš, kad pažįsta keletą rusų. Pasinaudok L1 mygtuku, kad prisitaikymo režimu nusitaikytum į rusą ir išsiverstum tai, ką kalba rusas. Durys, pažymėtos užrašais „Sandėlis" ir „Pagrindinis Denis", užrakintos, tačiau pro jas gali eiti toliau peršovęs šalia jų esančias mėlynas dėžutes ant sienos. Tai padaręs, eik pro duris.

PAGRINDINIS DENIS

Po trumpos scenos, kurią išvysi, nužudyk du rusų karius. Pirmos durys dešinėje užrakintos, o įėjęs į vidų pro pirmąsias duris, kairėje susidursi su numirėliu, ginkluotu pistoletu. Pro antrąsias duris dešinėje pateksi į vidų, tačiau turėsi nužudyti rusų karį. Nužudęs jį, toliau eik į pagrindinį koridorių, pasinaudok mėlynos spalvos vožtuvu, esančiu koridoriaus pabaigoje, kad užgesintum ugnį.

Koridoriumi nusigauk į vietą, kurioje degė ugnis. Pasisukęs į kairę pusę, pastebėsi dokumentą, kuriame rašoma apie „Elektronines dėžes". Jį perskaitysi paspaudęs pasirinkimo mygtuką, toliau pasirinksi dokumentų aplanką ir būtent šį dokumentą.

Pasiruošęs toliau, keliauk pro duris, ant kurių parašyta „Ginkluotė".

GINKLUOTĖ

Žaidimo pradžioje čia neužtruksi. Kareivis, kuris guli ant grindų, turi tik amunicijos, tinkančios pistoletui. Vienoje iš viduje esančių dėžių yra dokumentas, kuriame aprašoma amunicija.

Iš amunicijos kambario toliau eik į pagrindinį denį.

PAGRINDINIS DENIS

Kitos durys šioje teritorijoje yra pažymėtos užrašu — „Įgulos" patalpos. Prieš įeidamas, pirmiau nusileisk laiptais žemyn.

KAIRIOJO BORTO ŠALTIEJI KAMBARIAI

Dėl vandens spaudimo durys negali būti atidarytos, dėl to eik tiesiai iki teritorijos pabaigos, miręs asmuo turės raktą, kuris atrakins duris viršutiniame denyje. Pasiėmęs raktą grįžk atgal prie įgulos patalpų.

VIRŠUTINIS DENIS

Užkilus laiptais, pirmosios durys kairėje yra patalpos ligoniams. Jei tau nereikia gyvybių paketo, tau neverta ten eiti. Pirmosios durys dešinėje ir antrosios durys kairėje užrakintos. Tačiau pro antrąsias duris dešinėje pateksi į kambarį, kuriame negyvėlis turės amunicijos, o šalia negyvėlio esančiame kampe rasi dokumentą, kuriame bus „Yusupov'o dienoraštis".

Rastą raktą galėsi panaudoti duryse, esančiose pagrindinės teritorijos pabaigoje.

ŽEMUTINIS DENIS

Toliau dešinėje bus gaisras, dėl to pro ten eiti negalėsi. Yra kitos trejos durys. Pirmiausia eik pro duris, pažymėtas užrašu „Dušai".

DUŠAI

Priėjus prie tualetų, tave atakuos rusų kareivis. Nušauk jį, pasiimk amuniciją ir toliau eik į žemutinį denį.

ŽEMUTINIS DENIS

Durys į kapitono kajutę užrakintos, dėl to eik pro trečiąsias duris ir nesuk atgal į koridorių.

POILSIO KAMBARYS

Tave užpuls du rusų kariai. Nužudęs juos, apieškok, nes rasi amunicijos, po to eik pro duris, pažymėtas „Galerija".

GALERIJA

Viduje nieko nerasi, kas būtų tau naudinga, todėl toliau eik pro kairėje pusėje esančias duris į kitą patalpą.

ŽEMUTINIS DENIS

Dabar atsidursi kitoje gaisro pusėje, tau niekas netrukdys keliauti toliau. Pasisukęs į dešinę, pasinaudok mėlynu čiaupu, kad užgesintum aplinką. Pasistenk, kad degantis sargas, kuris nelauktai atbėgs, neužkliudytų tavęs. Toliau eik pro duris, esančias priešingoje pusėje durims į galeriją.

PRIEKINIS DENIS

Patekęs į vidų, šalia pastebėsi negyvėlį, kuris turės dokumentą apie statines.

Nusileidęs žemyn į kitą teritorijos pusę, nužudyk du rusų karius. Šalia jų bus kopėčios, vedančios žemyn, nusileisk, čia susidursi su trečiuoju rusų kareiviu. Šioje teritorijoje yra trejos durys: viduryje esančios didžiulės durys slepia kareivį ir medicinos paketą; pro duris, pažymėtas „Sandėlis", dabar neverta eiti, nes pro jas reikės eiti vėliau, dėl to pasuk durų su užrašu „Miegamasis" link.

MIEGAMASIS

Ant mažo staliuko, esančio tarp lovų, rasi lapą iš „Daktaro Kamskio dienoraščio"

Apžiūrėk lavonus, rasi amunicijos. Toliau eik į vonią, esančią kambario gale. Kelyje vonios link susidursi su pirmuoju zombiu. Visada šauk jiems į galvą! Jie nemiršta, kol nepažeidžiamos jų smegenys. Atidarius duris į priekinį denį, tau bus duota galimybė išsaugoti žaidimą. Patariama tuo pasinaudoti.

SURASK RADIJO KAMBARĮ

PRIEKINIS DENIS

Ant denio pamatysi rusų karį, kovojantį su zombiu. Jei nori, gali jam pagelbėti, tačiau nužu-

džius zombį, ne tik rusų karys pradės į tave šaudyti, bet ir pasirodys būrys zombių. Nepasitrauk per toli nuo durų, prie kurių tu stovi. Nužudyk visus zombius šaudamas jiems į galvas, jiems mirus, pažiūrėk, ar jie neturi nieko vertingo, tada pasuk durų su užrašu „Sandėlis" link.

Prie durų susidursi su zombiu. Jei pasiseks, tai šalia zombių ore esantis kablys nubloks jį į vandenį. Jei ne, šauk jam į galvą, tada įeik į sandėlį.

SANDĖLIS

Apieškok lavoną, esantį šalia tavęs, tada pasiimk *AK-47*, esantį kambario viduryje. Iš viršaus nukris zombis, būk pasiruošęs „sumažinti" jo galvą. Dėžėje, esančioje šalia vietos, kurioje radai *AK-47*, rasi dokumentą apie ugnies gesintuvus.

Iš sandėlio išeik pro duris, esančias šalia gesintuvo.

UŽPAKALINIS DENIS

Patekęs į denį, iškart pasisuk į dešinę ir nužudyk zombį, esantį prie durų. Jis norės tave atakuoti, todėl pasistenk kuo greičiau jį nužudyti. Po jo mirties apieškok jį, toliau keliauk pro duris, prie kurių jis ir stovėjo.

PAGRINDINIS DENIS

Eik pro pirmas duris, esančias kairėje.

Pagrindinio denio penktoji apatinė laivo patalpa — triumas.

Dešinėje pusėje yra pasislėpęs rusų kareivis, atsargiai jį nužudyk. Po mirties apieškok jį, ar neturės jis ko nors vertingo. Ant lentynos rasi vairą. Jei reikia gyvybių paketo, jį rasi ant kitos lentynos. Palik šią patalpą tik tada, kai pasiimsi vairą.

PAGRINDINIS DENIS

Pasisuk į kairę ir nužudyk zombį, kuris netrukus pasirodys, nes norės nužudyti tave. Koridoriumi eik iki galo ir pasuk į dešinę, susidorok su kitu zombiu. Sustok prie amunicijos, apžiūrėk lentynas, pasiimk *AK-47* amunicijos, toliau eik į apsemtą teritoriją.

KAIRIOJO BORTO ŠALTIEJI KAMBARIAI

Kambario dešiniajame gale rasi mažus laiptelius. Pasinaudok vairu ir atidaryk duris. Ir vėl bus galimybė išsaugoti žaidimą.

ŽUVŲ LAIKYMO TRIUMAS

Rasi dokumentą, kuris bus padėtas ant valdymo pulto dešinėje, apie degalų vožtuvus.

Šalia esančiais laiptais nusileisk į žuvų laikymo triumą. Prieš banginių lavonus, jei tau reikia, pasiimk gyvybių paketą. Patartina šį gyvybių paketą pasilikti po kovos. Kitoje triumo pusėje pamatysi lavoną, kuris turės raktą nuo radijo kambario.

Pasiėmęs raktą sulauksi svečių. Tave užpuls keli maži priešininkai — eksoceliai. Pasinaudok revolveriu ir nužudyk visus penkis priešininkus, kurie bus už banginio palaikų. Muzikai nutilus, pasinaudok gyvybių paketu, žinoma, jei tik tau reikia. Tada išeik iš žuvų laikymo patalpos pro tas pačias duris, pro kurias patekai į vidų.

KAIRIOJO BORTO ŠALTIEJI KAMBARIAI

Pasisuk į kairę pusę ir nužudyk zombį. Užkilęs laiptais, eik pro duris, vedančias pro viršutinį denį į įgulos patalpas.

VIRŠUTINIS DENIS

Užkilęs laiptais koridoriaus gale pasuk didžiulių durų link. Tačiau pro antrąsias duris kairėje pasirodys zombis. Nužudęs zombį, eik toliau į kitą patalpą pro dvigubas duris.

ŽEMUTINIS DENIS

Pasisukęs į kairę pusę, nužudyk visus tris eksocelius. Išžudęs priešininkus, prabėk pro purkštuvus ir užkilk laiptais. Eik pro kairėje pusėje esančias duris.

TILTAS (RADIJO KAMBARYS)

Tave, nieko nelaukę, atakuos du zombiai. Nužudyk juos, ant valdymo pulto kairėje rasi pistoleto amunicijos. Toliau eik į kambarį, pažymėtą kaip „Radaro kambarys". Viduje nužudyk zombį ir pasiimk dokumentą apie žeberklus ir ietis.

Atidaręs duris į radijo kambarį, pasiimk ant žemės esančią pistoleto amunicija, po to apžiūrėk radijo aparatą. Iš šio kambario išeik pro kitas duris, toliau — pro duris, esančias dešinėje, pateksi į žemesnįjį denį. Tau bus suteikta galimybė išsaugoti žaidimą.

SURASK YUSUPOVĄ

ŽEMESNYSIS DENIS

Tau reikės atsirasti užpakalinio denio kabinoje, tai netoli tos vietos, kurioje tu pradėjai žaidimą. Pasukęs į dešinę, nužudyk zombį. Nusileisk laiptais, apsisuk, pro dešinėje pusėje esančias duris pateksi į priekinį denį.

PRIEKINIS DENIS

Po šia teritorija yra daugybė rusų karių ir zombių. Siauru tilteliu pateksi prie laiptų, vedančių žemyn. Stovėdamas laiptų viršuje palauk, kol pasirodys zombiai. Nužudyk juos, taikykis visada į galvą. Nužudęs visus priešininkus, keliauk laiptais žemyn, pro duris pateksi į kairėje esantį sandėlį.

SANDĖLIS

Viduje nieko naudingo nėra, tau tereikia pro čia patekti į kitą teritoriją.

UŽPAKALINIS DENIS

Pasuk į kairę ir eik vietos, kur lūžta bangos, link. Tau bandant apeiti pirmąja bangą, pasirodys zombis, staigiai grįžk atgal ir susidorok. Tik po zombio mirties keliauk pro bangas.

Tau pasukus į dešinę ir einant laiptų link, prasidės nauja kova tarp rusų karių ir zombių. Prisijunk prie kovos ir po jos pasipildyk amunicijos atsargas. Dideliais laiptais pakilk aukštyn, kitais laiptais pakilsi dar aukščiau. Apieškok lavonus, ar neturi jie ko nors vertingo. Atidarius duris, pažymėtas „Užpakalinio denio kabina", bus suteikta galimybė išsaugoti žaidimą.

IŠLAISVINK ANĄ

UŽPAKALINIO DENIO KABINA

Pažiūrėjęs sceną, būk pasiruošęs nužudyti eksocelą, kuris bus ant žemės. Atlik puolimą greitai, kitaip jis griebs tave. Eksoceliui mirus, pasiimk eksperimentinį žeberklo ginklą ir jam tinkamą amuniciją. Šalia rasi ir „Yusupovo dienoraščio" dalį.

Iš šio kambario išeik pro tas pačias duris, pro kurias ir įėjai.

UŽPAKALINIS DENIS

Pokalbiui besitęsiant, artimiausiais laiptais nusileisk žemyn ir pasiruošk susidurti su dviem zombiais. Laiptais nusileidęs žemyn iki antro sektoriaus, pasuk į kairę pusę ir eik pro duris, esančias dešinėje.

DEŠINIOJO BORTO KOPĖČIOS

Pažiūrėjęs sceną, būk pasiruošęs susidurti su zombiu. Tikriausiai ir pats pastebėsi, kad eksoceliai po zombio mirties liks gyvi ir išlįs iš galvų, todėl nuo šiol visada teks nužudyti ir eksocelius. Nusileisk laiptais žemyn ir atidaryk duris, kai būsi pasiruošęs keliauti toliau.

VARIKLIŲ KAMBARYS

Patekęs į vidų, iškart eik siaurų ir vingiuotų laiptų link, pasukęs į kairę, pasiruošk susidurti su keliais zombiais ir eksoceliais. Pirmiausia šauk į statinę, esančią prie lizdo, tada susidorok su gyvais likusiais eksoceliais. Šalia lizdo, ant sienos, kabo raktas nuo propelerių šachtos. Pasiėmęs raktą, apsisuk aplink.

Kambario gale pakilk laiptais aukštyn ir pasiimk amuniciją bei gyvybių paketą, apsirūpinęs atsargomis grįžk atgal tais pačiais siaurais ir vingiuotais laiptais, kur ir atėjai. Nuo laiptų kairėje pusėje atidaryk duris, ir tau dar kartą bus suteikta galimybė išsaugoti žaidimą.

PROPELERIO ŠACHTOS KAMBARYS

Užbėgęs laiptais aukštyn, nužudyk sutiktą zombį. Žinoma, kad vaikščiojantį, o ne tą, kuris guli negyvas ant grindų. Prie negyvėlio rasi šratinį šautuvą, pasiėmęs eik kambariu toliau. Pro grindis iššoks keletas zombių, tad būk pasiruošęs juos nužudyti. Kampe rasi gyvybių paketą. Paketą galėsi pasiimti ir vėliau, pirmiausia paspausk mygtuką valdymo panelėje, kuri yra kambario viduryje. Šitaip aktyvuosi pėsčiųjų takus.

Netrukus pasirodys pora zombių iš takų pusės. Nužudęs juos, stebėk grindis, tuo metu kairiajame kampe pasiimk *AK-47* amuniciją. Dėžėje rasi vairą, kuris bus reikalingas durų atidarymui. Po to šauk į mėlynos spalvos elektrinę ir išeik pro šalimais esančias duris aukštyn laiptais.

VARIKLIŲ KAMBARYS
Pro šią patalpą bėk prie siaurų ir vingiuotų laiptų, nusileisk laiptais žemyn ir bėk prie laiptų, kur anksčiau pasiėmei amuniciją ir gyvybių paketą. Pasiimk visus daiktus, kurių anksčiau neėmei. Pasiėmęs eik pro šalia esančias duris.

LEIDIMAS ĮEITI Į VARIKLIŲ KAMBARĮ
Nužudyk du zombius ir eik pro kitas duris.

KROVINIŲ LAIKYMO KORIDORIUS
Patekęs į krovinių laikymo koridorių, susidursi su daugybę durų. Trečiame šaltajame kambaryje rasi amunicijos ir „Yusupovo žurnalo" dalį, dėl to neapeik šio kambario.

Ketvirtajame šaltame kambaryje atrasi du gyvybių paketus ir *AK-47* amunicijos, dėl to į šį kambarį eik, jei tik yra reikalas. Koridoriaus pabaigoje esančios durys užrakintos, tačiau užlipęs aukštyn mažais laiptais galėsi atidaryti duris pasinaudodamas neseniai rastu vairu.

ŽUVŲ LAIKYMO PATALPA
Įėjus į vidų, tave bandys nužudyti du zombiai, būk pasiruošęs jų atakai. Nužudęs zombius eik tiesiai prie priešais esančių durų.

KAIRIOJO BORTO ŠALTIEJI KAMBARIAI
Nuo šiol vanduo yra mirtinas ginklas, nes šalia yra neizoliuoti elektros laidai. Palauk, kol vanduo nurims, ir tinkamu momentu bėk prie laiptų, užlipęs į viršų nužudyk sutiktą zombį.

PAGRINDINIS DENIS
Ginklų sandėlyje pasiimk reikalingos amunicijos, toliau eik prie durų koridoriaus pabaigoje, už kurių bus girdimas moters balsas. Atidaręs duris, išsaugok žaidimą.

PALYDĖK ANĄ Į RADIJO KAMBARĮ.

PAGRINDINIO DENIO PIRMOJI APATINĖ LAIVO PATALPA
Pažiūrėk rodomą sceną. Scenai pasibaigus, ant grindų rasi amunicijos, gyvybių paketą ir laišką Anai, kurį parašė Kamskis.

Iš patalpos išeik būdamas pasiruošęs kovai su priešininkais ir atsimink, kad Anai mirus žaidimas bus baigtas, dėl to pasirūpink jos saugumu. Lyginant su tavo personažu, Ana labai lengvai gali mirti nuo paprasčiausios atakos.

PAGRINDINIS DENIS
Atgavęs Hanseno personažo valdymą, pasisuk į kairę pusę ir nužudyk šalia esantį zombį. Toliau eik koridoriumi į dešinę pusę. Perėjęs koridorių, eik į viršutinį pagrindinį denį.

VIRŠUTINIS DENIS
Užkilęs į viršų, susidursi su dar vienu zombiu, pasistenk jį nužudyti greičiau nei jis užpuls Aną. Jei tau reikia gyvybių paketo, užsuk į patalpas ligoniams, kitu atveju keliauk toliau pro didžiules dvigubas duris.

ŽEMESNYSIS DENIS
Pasuk į dešinę pusę, užkilk laiptais, kairėje pusėje atidaryk duris į radijo kambarį. Jei Ana gyva pasiekė šį kambarį, tau pasisekė, išsaugok savo žaidimą.

SURASK AUTOPILOTO ATRAKINIMO KODĄ.

TILTELIS (RADIJO KAMBARYS)
Pažiūrėk sceną, o paskui pro dešinėje pusėje esančias duris grįžk į žemesnį denį.

ŽEMESNYSIS DENIS
Nusileidęs laiptais, nužudyk du zombius, po zombių mirties eik pro duris dešinėje, esančias po laiptais.

PRIEKINIS DENIS
Atsiradęs priekiniame denyje, staigiu judesiu pasisuk į dešinę ir nužudyk du artėjančius zombius. Juos nužudęs, apieškok ne tik juos, bet ir dar vieną lavoną, gulintį šalia. Pasiėmęs naudingus dalykus, apsisuk ir toliau eik siauru tilteliu. Pasirodys dar vienas zombis, todėl būk pasiruošęs netikėtumams. Perėjęs tiltelį bėk iki laivo galo ir apsisuk, pastebėsi, kad prie tavęs artėja dar vienas zombis.

Nužudęs šį zombį, nusileisk šalia esančiais laiptais. Nusileidus kairėje pusėje bus dar vienas zombis, pasirūpink ir juo. Iki sandėlio kelias bus tuščias.

SANDĖLIS
Šioje patalpoje neuždelsk, nes pro čia tu tik eini, nieko naudingo viduje nerasi.

UŽPAKALINIS DENIS
Pasukęs į kairę, praeik pro lūžtančias bangas. Iš užpakalinio denio tau reikia patekti į pagrindinį, pasinaudok mažais laiptais, tačiau savo dėmesį atkreipk į netrukus pasirodančius zombius. Nužudęs du zombius, eik prie durų, esančių kairėje denio pusėje. Jos užrakintos, bet dabar tau kodas yra žinomas.

SIURBLIO VALDYMO KAMBARYS
Šiame kambaryje tavęs lauks pusė tuzino eksocelių. Nužudęs visus priešininkus, pasiimk dokumentą apie siurblio valdymą, kurį rasi dėžėje.

Radęs dokumentą, visada jį perskaityk, nes tai pagelbės tau ateityje.

Ant sienos pastebėsi jungtį, kurią tau teks spragtelti. Tai aktyvuos triumo pompą, kuri viduje esantį vandenį išpumpuos į lauką. Vandeniui dingus, kairiojo borto šaltieji kambariai taps prieinami. Nusileidęs laiptais žemyn eik pro užrakintas duris į variklio patalpas.

VARIKLIO PATALPOS
Įėjus tave atakuos eksoceliai. Vienas puls iš kairės pusės, o kitas iš dešinės, dėl to būk pasiruošęs staigiais judesiais pašalinti priešininkus. Apėjęs patalpą, pasuk kairėn ir laiptais nusileisk žemyn. Toliau eik tiesiai iki kitų laiptų ir užkilk jais aukštyn. Pasuk pro duris į dešinę. Įėjęs pro duris nieko naudingo nerasi, todėl eik toliau pro kitas duris.

KROVINIŲ LAIKYMO KORIDORIUS
Šio kambario pabaigoje pastebėsi duris, prie kurių tau leis išsaugoti žaidimą.

KROVINIŲ LAIKYMO PATALPA
Išplėtęs akis šiame kambaryje nužudyk viską, kas pajudės. Po priešininkų mirties apieškok lavonus, radęs amunicijos tęsk savo kelionę pro priešais esančias duris.

KAIRIOJO BORTO ŠALTIEJI KAMBARIAI
Įėjęs į vidų, nužudyk zombį ir eik į pirmuoju numeriu pažymėtą šaltąjį kambarį.

PIRMASIS ŠALTASIS KAMBARYS
Būk pasiruošęs nužudyti zombį, ant grindų rasi laišką apie priešnuodžius, kurį parašė Yusupovas. Iš šios patalpos grįžk į koridorių.

KAIRIOJO BORTO ŠALTIEJI KAMBARIAI
Pasuk į kairę pusę ir įeik į antruoju numeriu pažymėtą šaltąjį kambarį.

ANTRASIS ŠALTASIS KAMBARYS
Kambario gale nužudyk zombį, teritoriją apieškok, rasi amunicijos ir raktą, kuris bus reikalingas kapitono kajutėje. Iš šalia kapitono esančios dėžės iššoks zombis, nužudyk jį ir nepamiršk pasiimti dokumento, kuriame rašoma apie mutacijas. Jį rasi ant grindų, netoli kapitono.

Perskaitęs dokumentą, toliau eik į koridorių.

KAIRIOJO BORTO ŠALTIEJI KAMBARIAI
Eidamas tiesiai, užkilk laiptais aukštyn, pro duris pateksi į įgulos patalpas.

VIRŠUTINIS PAGRINDINIS DENIS
Laiptais užlipus į viršų, iš dešinėje esančių durų pasirodys zombis. Susidorojęs su zombiu, eik pro didžiules dvigubas duris koridoriaus pabaigoje.

ŽEMUTINIS DENIS
Pasuk į kairę, susidursi su zombiu, kuris bus pasiruošęs susitikimui su tavimi ir puls tave. Nužudyk priešininką ir įeik į kapitono kajutę.

KAPITONO KAJUTĖ
Ant kapitono stalo bus knyga, paskaityk, kas joje rašoma. Iš kambario išeik tik tada, kai išsaugosi žaidimą.

SUSITIK SU ANA STEBĖJIMO PUNKTE.

KAPITONO KAJUTĖ
Išeik pro metalines duris, nesirink medinių.

VIRŠUTINIS DENIS

Pasuk į kairę ir užkilk laiptais aukštyn. Šioje teritorijoje susidursi su labai daug zombių, tačiau, tavo laimei, šalimais yra statinių su sprogstamu skysčiu. Dėl to susprogdinęs statines galėsi pribaigti likusius gyvus zombius. Teritorijai ištuštėjus, lipk laiptais aukštyn.

Nepasijausk per daug saugus, nes užkilęs laiptais susidursi su dar vienu zombiu. Susidorojęs su šiuo zombiu susilauksi kompanijos iš laiptų pusės, būk pasiruošęs. Žudydamas priešininkus skinkis savo kelią prie kitų laiptų. Paskutinius zombius apieškok, užlipęs laiptais susitiksi su Ana. Šioje žaidimo vietoje galėsi išsaugoti žaidimą.

SURASK MEDICINOS KABINETĄ.

DOKAI

Bėk tiesiai prie dešinėje pusėje esančio statinio. Susidursi su bangomis, dėl to kaip ir ankstesniame žaidimo etape, susiskaičiavęs bangos lūžimo laiką, galėsi saugiau pereiti teritoriją. Perėjęs pasuk prie liftų ir įeik į vidų.

DOKŲ LIFTAS

Jungtys tave pakels arba nuleis, atidarys arba uždarys duris. Užkilęs į viršų, išeik iš lifto.

PAGRINDINĖ GRĘŽIMO SEKCIJA

Pasiruošęs ginklus, įžengęs į vidų, nužudyk degantį zombį greičiau, nei jis priartės prie tavęs. Pasisukęs į kairę platformos pusę, pastebėsi dar vieną zombį. Pirmos durys kairėje yra ginklų sandėlis. Tačiau čia užeik tik tokiu atveju, jei tau reikia amunicijos. Kitu atveju eik pro duris su užrašu „Ligoninė“. Šiame kambaryje galėsi išsaugoti žaidimą.

SURASK ANISCHENKO

LIGONINĖ

Po trumpos scenos griebk ginklą, esantį ant stalo dešinėje pusėje. Kambaryje rasi du dokumentus. Pirmajame bus rašoma apie tinklainės skenavimą, o kitas — Yusupovo laiškas.

Turėdamas visus tris minėtus daiktus, gali išeiti iš ligoninės lauk.

PAGRINDINĖ GRĘŽIMO SEKCIJA

Po scenos apsižiūrėk savo kūną ir nuo žemės pasiimk raktą, kuris bus reikalingas sandėlio atrakinimui. Siauru tilteliu eik tolyn. Eidamas praeisi negyvėlį, šalia jo rasi šratinį šautuvą. Pasiėmęs šautuvą, už lavono suk į dešinę pusę. Radęs kitą lavoną, šalimais surasi amunicijos. Pasiimk amuniciją ir pasiruošk susitikti su dviem zombiais iš kairės pusės. Kai nužudysi priešininkus, eik į sandėlį.

SANDĖLIS

Dešinėje sandėlio pusėje tarp lavonų rasi amunicijos. Pasiėmęs amuniciją, eik į kairę pusę ir siauru tilteliu eik toliau, netrukus eidamas susitiksi su zombiu. Nužudęs zombį, tiltelio pabaigoje surasi raketų paleidimo įrenginį. Suradęs gali valdymo terminale atidaryti duris.

Grįžk atgal iki siauro tiltelio, kur šviesa tave apšviečia. Čia pastebėsi naujai atrakintas duris. Netrukus pro šias duris ateis gausybė zombių. Įspėjimas: jei esi pripratęs vienu mygtuko paspaudimu pasikeisti šratinį šautuvą į pistoletą, tai dabar tau reikės spausti mygtuką du kartus, nes atsirado raketų paleidimo įrenginys. Naudodamas pistoletą paspausi R2 mygtuką ir naudosi granatų paleidimo įrenginį, o ne šratinį šautuvą, tad būk atsargus.

Visiems priešininkams žuvus, apieškok jų lavonus, nes už kitų durų tavęs laukia galimybė išsaugoti žaidimo procesą.

ŽEMESNYSIS KORIDORIUS

Deja, reikalai čia tik pablogės. Tau einant koridoriumi, tave atakuos padaras, pavadinimu „ExoShade'as“. Atsidūręs šioje situacijoje, gali padaryti du manevrus.

Pirmas būdas yra su juo kovoti. Tai nelengva, tačiau nugalėti yra įmanoma. Kovoje išnaudosi labai daug amunicijos. Jei pradėsi kovą, tai pradėk ją pasinaudodamas žeberklu. Po žeberklo turėtų būti granata arba šratinio šautuvo apkabos. Jei jis tave užpuls, pasinaudok apvaliu mygtuku jį nuo savęs nusimesti ir iškart atakuok jį, neleisk pabėgti.

Antrasis būdas paprastesnis, tačiau ne toks įdomus. Paprasčiausiai bėk tiesiai, kol išvysi sceną, kad tas padaras pabėga iš narvo. Po scenos neatakuok jo, o pasukęs į kairę bėk tiesiai. Tau bėgant, didelė tikimybė, kad jis tave užpuls, pasinaudok apvaliu mygtuku jį nuo savęs nusimesti ir bėk toliau. Koridoriaus pabaigoje pasuk pro dešinėje pusėje esančias duris. Duris rasi neatėjęs iki laiptų.

LAZERIO KASYKLOS ANGARAS

Šiame kambaryje pasiimk rastą amuniciją ir pro kitoje pusėje esančias duris išeik į pagrindinį kabinetą.

PAGRINDINIS KABINETAS

Nužudęs rusų karį, pasiimk nuo stalo Yusupovo laišką Anischenkui. Laišką būtinai perskaityk, nes jame rasi naudingos informacijos.

Kabineto gale rasi lavoną, apieškok jį, šalia, ant stalo, rasi gyvybių paketą. Iš čia grįžk į lazerio kasyklos angarą, o iš angaro eik į žemesnįjį koridorių.

ŽEMESNYSIS KORIDORIUS

Pasuk į dešinę pusę ir užkilk laiptais. Jei reikia, tai užlipęs pasinaudok rastu gyvybių paketu. Jei prieš tai „ExoShade'rio“ neužmušei, tai išlieka didelė tikimybė, kad jis tave užpuls. Nuo kiekvienos jo atakos apsigink jį numesdamas apvaliuoju mygtuku. Kitoje teritorijoje atidaryk duris ir eik pro jas.

AUKŠTESNYSIS KORIDORIUS

Kambariai, esantys kairėje pusėje, tavęs neturėtų dominti, dėl to pasuk į dešinę. Atsidursi netoli kovos tarp zombių ir rusų karių, visi tau yra priešai. Mesk į juos granatą arba šauk į raudoną dujų sklendę. Visiems priešininkams žuvus, apieškok jų lavonus. Apsidairyk ir pastebėsi nepažymėtas duris. Kalbame ne apie tas, kurios pažymėtos Malūnsparnio Moduliu. Pro nepažymėtas duris pateksi į technikos koridorių.

TECHNIKOS KORIDORIUS

Laiptai į kairę pusę veda prie gyvybių paketo. Jei tau jo reikia, užkilk laiptais. Jei tau jo nelabai reikia, pasilik jį kelyje atgal. Koridoriuje ties ugnimis turėsi susikauti su zombiais. Kitas duris atrasi sunkiai, nes teritorija prastai apšviesta ir keliai yra siauri.

GRĘŽIMO SEKCIJA

Pasuk į dešinę ir lifte paspausk mygtuką, kad liftas pakiltų į viršų. Priešais tave bus laiptai, pakilk jais ir priešais save rasi Anischenko dokumentą apie Bakharevą. Būtinai, kaip ir visus kitus dokumentus, perskaityk, kas rašoma

Siauro tiltelio pabaigoje nušok nuo perėjos. Atsidūręs ant mažo pastato stogo, eik į kitą teritoriją. Patekęs į mažą kambarį, pasinaudok terminalu ir įjunk purkštuvus. Smulkių prekių automate rasi gyvybių paketą.

Išėjęs lauk iš mažo kambarėlio, nusileisk žemyn, prie laiptų. Toliau eik pro duris, kurios jau nebedega.

PIRMASIS LAIKYMO ANGARAS

Prie kairėje pusėje esančios sienos rasi amunicijos. Užkilk laiptais ir toliau eik siauru tilteliu. Eidamas rasi *MP5–A3* automatą. Jis bus priešais sieną. Pasiėmęs ginklą, išeik iš kambario pro tas pačias duris, pro kurias ir įėjai.

VIRŠUTINIS KORIDORIUS

Eik tiesiai iki durų, kurios yra teritorijos pabaigoje, kairėje pusėje, pažymėtos užrašu „Sraigtasparnių aikštelė“. Jei bus galimybė, išsaugok žaidimą.

SRAIGTASPARNIŲ AIKŠTELĖ

Šioje teritorijoje tau reikės šliaužti neužkliudant lazerių. Naudok L3 mygtuką, kad pasilenktum, ir tik tada šliaužk po kiekvienu lazeriu žemiausioje teritorijos vietoje. Kambario pabaigoje atidaryk duris, kai būsi pasiruošęs kovai su priešininkais.

KROVINIŲ LAIKYMO ANGARAS

Kairėje pusėje pastebėsi zombį, nužudyk jį. Teritoriją apieškok. Toliau žudyk rusų kareivius ir zombius vienu metu. Tavo naujasis automatas veiks puikiai, nes su nauju priedu jam tiks rusų karių ginklų amunicija. Aukštesniojoje teritorijos zonoje rasi lavonų, juos apieškojęs, rasi gyvybių paketą ir amunicijos. Tau einant sienos link, atsidarys kiti vartai su dar daugiau priešininkų.

Norėdamas nužudyti priešininkus, esančius aplink liftą, pasinaudok *AK–47* ir granatų paleidimo įrenginiu. Jei šių ginklų amunicija pasibaigs, naudok bet kokius kitus ginklus, nes po kovos apieškojęs lavonus rasi tau naudingų dalykų ir galėsi keliauti toliau. Kai rasi Anischenkovo akį, neik į liftą, o išeik iš patalpos pro tas pačias duris, pro kurias ir įėjai. Šioje vietoje tau leis išsaugoti žaidimą.

IŠJUNK MAGNETINĮ LAUKĄ

SRAIGTASPARNIŲ AIKŠTELĖ
Žudydamas zombius saugokis eksocelių. Eidamas laikykis vidurio, nes nuslydęs nuo krašto praloši žaidimą. Platformos pabaigoje neužmiršk pasilenkti, nes ten yra lazeris, ir tik tada atidaryk duris.

VIRŠUTINIS KORIDORIUS
Šioje vietoje susidursi su dar keliais eksoceliais ir zombiais. Nužudyk juos kaip įmanoma greičiau, nes tolimesnėje teritorijoje susidusi su dar keliais zombiais. Galiausiai prieisi prie durų, ant kurių bus parašyta „Pagrindinis Apsaugos kambarys". Dešinėje pusėje, prie šio kambario durų, rasi gyvybių paketą. Jei reikia, pasinaudok gyvybių paketu ir ženk į kambarį.

PAGRINDINIS APSAUGOS KAMBARYS
Apsaugos kambaryje mes patariame kovos pradžioje į priešininkų pusę mesti porą granatų. Likusius gyvus priešininkus po sprogimo nužudyk pasinaudodamas šaunamaisiais ginklais. Po kovos teritoriją apieškok. Radęs dokumentą, kuriame rašoma apie liepsnosvaidžius, būtinai jį perskaityk. Dokumentas bus ant stalo, dešinėje pusėje, tik įėjus į kambarį.

Kambario viduryje, tarp lavonų, rasi liepsnosvaidį. Netoli kompiuterių monitorių, prie lavonų, rasi kitą dokumentą, kuriame bus rašoma apie magnetinį susigrūdimą.

Šioje teritorijoje pasiėmęs visus dokumentus toliau eik į komunikacijos kambarį.

KOMUNIKACIJOS KAMBARYS
Nužudyk tris rusų kareivius, apieškok jų lavonus ir stalus kambario pradžioje. Radęs dokumentą apie magnetinį susigrūdimą, perskaityk jį.

Perskaitęs dokumentą suprasi, kad reikia sunaikinti visus tris generatorius, kurie teikia energiją. Kambaryje sunaikink generatorius ir tada pasiklausyk pokalbio. Po pokalbio būk pasiruošęs kovai, nes tave užpuls pulkas eksocelių. Nužudęs eksocelius, išeik iš kambario.

RASK PRIEŠNUODĮ ANAI

PAGRINDINIS APSAUGOS KAMBARYS
Pažiūrėjęs sceną iš pradžių susikauk su eksoceliais. Po kovos prie lavono rasi lifto raktą. Radęs raktą, išeik iš kambario į viršutinį koridorių.

VIRŠUTINIS KORIDORIUS
Bėk tiesiai ir nužudyk zombį, kuris pastos tau kelią. Pasuk į dešinę ir eik į žemesnijį koridorių.

ŽEMESNYSIS KORIDORIUS
Bėk tiesiai ir laiptais nusileisk žemyn. Toliau bėk koridoriumi iki išsišakojimo. Išsišakojime pasuk į kairę pusę ir atidaryk liftą. Jei ExoShaderis tave užpuls, būk pasiruošęs spausti apvalų mygtuką, kad nusimestum jį nuo savęs. Mes patariame jo nežudyti, nes kovai reikia išnaudoti labai daug amunicijos. Kelyje į liftą išsaugok savo žaidimą.

BŪSTO SIAURO TAKELIO LIFTAS
Šalia kario lavono rasi dokumentą, kuriame bus parašyta daktaro Kamskio dienoraščio dalis. Dokumentą būtinai perskaityk.

Apieškojęs kareivių kūnus, paspausk mygtuką, esantį ant sienos. Liftui nustojus judėti, atidaryk duris.

BŪSTO MODULIS
Čia tereikės prabėgti pro lūžtančias bangas ir kitoje pusėje prieiti duris.

POILSIO KAMBARYS
Apieškok smulkių prekių automato nugarą, ten rasi gyvybių paketą. Užkilęs laiptais, išsikovok savo tolimesnį kelią. Apieškok lavoną ir nusileisk laiptais žemyn, nes durys viršuje yra užsikirtusios. Norėdamas sunaikinti lizdą, susprogdink baltos spalvos statines. Likusius gyvus eksocelius nužudyk šaunamaisiais ginklais. Apieškojęs kitą lavoną, apačioje pabandyk atidaryti duris.

TECHNIKOS RŪSYS
Iš pradžių nužudyk du eksocelius, kurie bus ant žemės, po to nužudyk zombį, esantį už tvoros. Norėdamas išeiti iš šito kambario, turėsi surasti kelią mažais takeliais. Didelė tikimybė, kad čia užtruksi, nes aplink labai tamsu.

Nors kelią surasti yra sunku, tačiau jis tikrai yra. Poilsio kambaryje dabar nieko nėra, eik į pagrindinį koridorių.

PAGRINDINIS KORIDORIUS
Pasisuk į kairę pusę ir nužudyk tris eksocelius. Po kovos su eksoceliais toliau eik pro pirmas duris kairėje, koridoriaus pusėje.

APSAUGOS ĮGULOS ANTRASIS MIEGAMASIS KAMBARYS
Pasuk į dešinę pusę, kambario pabaigoje atsargiai artėk prie lavonų, nes kai kurie iš jų bus zombiai. Po kovos su zombiais apieškok visus lavonus. Kairėje pusėje tarp antros ir trečios lovos rasi mygtuką. Paspaudęs mygtuką, eik prie dvigubų rudų durų teritorijos pradžioje. Šioje teritorijoje rasi amunicijos ir gyvybių paketą. Iš čia grįžk iki pagrindinio koridoriaus.

PAGRINDINIS KORIDORIUS
Iš pradžių pasuk į kairę, o paėjęs toliau pasuk į dešinę. Laiptais užkilk aukštyn ir sunaikink dar vieną lizdą. Gali eiti toliau ir nenaikindamas lizdo. Laiptais užlipęs į viršų, eik pro duris.

VALGYKLA
Apieškok valgyklą ir eik į virtuvę.

VIRTUVĖ
Nužudyk zombius ir apieškok jų lavonus. Smulkių prekių aparate rasi gyvybių paketą, pasiimk jį, jei tau jo reikia. Vienos durys, esančios prie smulkių prekių aparato, bus šaldytuvas.

ŠALTASIS PREKIŲ LAIKYMO KAMBARYS
Ant grindų rasi dokumentą, kuriame bus rašoma apie užkrėtimus. Pasiėmęs būtinai perskaityk dokumentą ir grįžk atgal į virtuvę.

VIRTUVĖ
Patalpos kampe rasi vietą, pro kurią gali nučiuožti žemyn. Pasinaudok ja.

TECHNIKOS RŪSYS
Pasukęs į dešinę, grįžk į pagrindinį koridorių.

PAGRINDINIS KORIDORIUS
Pasuk į kairę pusę, norėdamas tęsti žaidimą, priešais laiptus atidaryk didžiules dvigubas metalines duris.

POVANDENINIS LIFTAS
Lifte ant sienos paspausk mygtuką. Liftui sustojus, atidaryk duris.

POVANDENINIS TUNELIS
Tunelyje bėk iki pabaigos. Tave bandys užpulti ExoSpectre'ris. Pasinaudok šratiniu šautuvu arba automatu ir šaudyk į priešininko galvą, kol jis mirs. Priešininkui mirus, atidaryk duris, esančias tunelio pabaigoje. Jei kovos metu priešininkas tave pagriebs, būk pasiruošęs spausti apvalų mygtuką.

PAGRINDINIS LABORATORIJOS LIFTAS
Durys kairėje pusėje užrakintos. Todėl pasuk į dešinę pusę ir eik pro duris, pažymėtas didžiuliu šešetu.

ŠEŠTOJI LABORATORIJA
Nužudyk du zombius ir apieškok jų lavonus. Toliau eik pro kitas duris.

EKSPERIMENTŲ KAMERA
Kambario viduryje, siaurame tiltelyje, rasi dokumentą apie eksperimentus. Būtinai perskaityk šį dokumentą apie eksperimentus.

Norėdamas tęsti, atidaryk kitas duris.

MORGAS

Eik morgu, kol pastebėsi daktaro Kamskio laboratoriją. Keletas zombių bandys netikėtai tave užpulti, būk pasiruošęs jų atakai. Po kovos su priešininkais, apieškok jų lavonus. Šalia kriauklės rasi gyvybių paketą. Kartu su gyvybių paketu rasi ir amunicijos.

DAKTARO KAMSKIO LABORATORIJA

Kairėje pusėje pasiimk liepsnosvaidžio degalus, bėk toliau iki stalo ir pasiimk dokumentą apie priešnuodžius ir pačius priešnuodžius. Dokumentą būtinai perskaityk.

Kambario pabaigoje pasiimk amuniciją, kurią rasi ant žemės. Ant sienos esančiame terminale rasi puslapį iš daktaro Kamskio dienoraščio. Perskaityk, kas jame rašoma.

Artėjant prie kambario pradžios, iššoks du zombiai. Nužudyk zombius ir atidaręs duris išsaugok žaidimą.

SULEISK PRIEŠNUODŽIUS ANAI

MORGAS

Ant stalų rasi du mirusius mokslininkus. Apieškok juos ir rasi kodą, kurio tau prireiks atidaryti elektronines grindis. Norėdamas išeiti iš patalpos, susidursi su dviem ExoSpectre'rais. Pasistenk išsaugoti kuo daugiau šratinio šautuvo kulkų, nes po keleto minučių susidursi su dar vienu tokiu priešininku.

EKSPERIMENTŲ KAMERA

Susidorok su zombiu, kuris pasirodys iš žemės. Po to konsolėje aktyvuok elektrines duris. Durims atsidarius, viduje susirink reikalingus daiktus ir eik pro galines duris.

LABORATORIJOS ANGARAS

Konteinerių viduje pastebėsi kelis įstrigusius zombius. Nors su šiais zombiais kovoti tau neprireiks, tačiau šioje teritorijoje susidursi su dar vienu ExoShade'riu. Patariame su juo nekovoti, nes prarasi labai daug amunicijos.

Atsiradus galimybei, bėk kairiuoju taku ir ant sienos esančiu mėlynu vairu aktyvuok purkštuvus. Toliau bėk į dešinę pusę iki ten esančių durų.

ŠEŠTOJI LABORATORIJA

Šiuo metu esi žemesnėje šeštosios laboratorijos dalyje. Norėdamas nužudyti priešininkus, esančius vandenyje, šauk į ant sienos esančią apvalią dėžutę. Rampa nueik iki kairiojo kambario krašto. Ant bufeto, šalia kriauklės, rasi gyvybių paketą. Rampos kairėje pusėje yra liftas, pasinaudok juo ir pakilk aukštyn. Pro artimiausias duris išeisi iš laboratorijos ir turėsi galimybę išsaugoti žaidimą.

PAGRINDINIS LABORATORIJOS LIFTAS

Lifto kitoje pusėje rasi mėlyną valdymo dėžę. Pasinaudok šia dėže, kad pakiltum į viršų. Tau kylant, tave užpuls penki eksoceliai. Nužudęs visus eksocelius, toliau eik pro duris, pažymėtas „Trečioji laboratorija".

TREČIOJI LABORATORIJA

Aktyvuok valdymo pultą, kad nužudytum eksocelius. Ant prekystalio rasi dokumentą. Būtinai perskaityk, kas jame rašoma apie eksocelius.

Pasiruošęs išeik iš kambario.

PAGRINDINIS LABORATORIJOS LIFTAS

Eik pro dvejas duris kairėje, kad patektum į penktąją laboratoriją.

PENKTOJI LABORATORIJA

Apieškok lavonus ir pasiimk dokumentą moksline tematika. Būtinai perskaityk dokumento turinį. Perskaitęs išeik iš kambario.

PAGRINDINIS LABORATORIJOS LIFTAS

Dabar tu pasiruošęs įeiti į nukenksminimo teritoriją. Mažame koridoriuje priėjęs duris pastebėsi, kad vienas iš padarų dingęs. Jei atidžiai perskaitei dokumentą, tai pats žinai, kad vienintelis būdas įveikti priešininką yra atakuoti jo didžiulę ranką. Pasinaudok *AK-47* ir nužudyk priešininką. Po kovos išeik pro duris į šaldymo kambarį.

ŠALDYMO KAMBARYS

Šiame koridoriuje tavęs laukia keli *ExoSpectre'*rai. Su jais lengva susidoroti. Kairėje koridoriaus pusėje rasi dokumentą. Perskaityk, kas jame rašoma.

Koridoriumi eik iki durų, išsaugok žaidimą, kai tau bus leista tai atlikti.

SURASK KAMSKIO NEŠIOJAMĄ KOMPIUTERĮ.

NUKENKSMINIMO KAMBARYS

Surask duris, esančias patalpos pabaigoje, ir pro jas eik toliau.

ANTROJI LABORATORIJA

Dar vienas ExoSpectre'ras lauks tavęs šioje patalpoje. Pro duris, esančias aukštesnėje vietovėje, išeik iš laboratorijos.

PAGRINDINIS LABORATORIJOS LIFTAS

Pasuk į dešinę pusę ir eik pro didžiules dvigubas duris.

TILTO VALDYMO KAMBARYS

Nužudyk du zombius ir apieškok teritoriją. Pailgink tiltą paspausdamas jungtį, esančią kairėje tilto pusėje. Tau einant per tiltą, tave užpuls priešininkas su didžiule ranka. Arba nužudyk priešininką, arba grįžk atgal ir sutrumpink tiltą. Tau paspaudus jungtį, tiltas ims mažėti ir priešininkas nukris. Po priešininko mirties pailgink tiltą ir perbėgęs tiltą atidaryk lifto duris.

DOKO LIFTAS

Eik tiesiai ir atidaryk kitas lifte esančias duris.

PAGRINDINIS GRĘŽIMO MODULIS

Savo kelią išsikovosi nužudęs keturis zombius. Sustok ties ginklų sandėliu, jei tau reikia amunicijos. Į ligoninę užsuk tik tokiu atveju, jei tau reikia gyvybių paketo. Toliau eik siauru tilteliu. Eidamas nužudyk dar kelis pasirodžiusius zombius. Priėjęs duris, pro jas pateksi į sandėlį.

SANDĖLIS

Keista, bet čia nieko nerasi. Toliau eik pro dešinėje pusėje esančias duris.

ŽEMESNYSIS KORIDORIUS

Koridoriumi bėk iki lifto. Jei prieš tai šioje teritorijoje *ExoShade'*rį palikai gyvą, tai bėgdamas turėsi keletą kartų pasilenkti, nes priešininkas bandys tave užpulti.

BŪSTINĖS SIAURO TAKELIO LIFTAS

Įlipęs į liftą, paspausk ant sienos esantį mygtuką. Liftui sustojus, išeik pro kitoje pusėje esančias duris.

BŪSTINĖS MODULIS

Kitame gale esančias duris pasieksi praėjęs pro lūžtančias bangas.

POILSIO KAMBARYS

Poilsio kambaryje tavęs lauks dar vienas priešininkas su didžiule ranka. Jam užlipus ant statinės, susprogdink ją. Nužudęs priešininką, užkilk laiptais ir teritorijos kitoje pusėje eik pro žemiau esančias duris. Priešais duris pamatysi skylę, ja nusileisk žemyn.

TECHNIKOS RŪSYS

Žiūrėdamas į aptvertą teritoriją dešinėje pusėje pasinaudok rampa.

PAGRINDINIS KORIDORIUS

Netoli koridoriaus pabaigos, dešinėje pusėje, rasi duris, vedančias į mokslininkų miegamąsias patalpas. Kaip visada, durys bus užrakintos, dėl to tau reikės patekti į šias patalpas kitu keliu. Kitoje koridoriaus pusėje pamatęs duris su užrašu „Apsaugos įgulos pirmasis miegamasis" įeik pro jas į patalpą.

APSAUGOS ĮGULOS PIRMASIS MIEGAMASIS KAMBARYS

Jei eisi tiesiai į kairę pusę, rasi gyvybių paketą, pasinaudok juo, jei tai būtina. Kambario pabaigoje susidursi su dviem zombiais, nužudyk juos ir ant netoli esančio staliuko rasi Yusupovo atmintinę. Dokumentą būtinai perskaityk.

Apieškojęs lavonus, grįžk atgal į pagrindinį koridorių. Toliau eik į patalpą su užrašu „Dušai".

DUŠAI

Įėjęs pamatysi, kad šioje patalpoje labai daug zombių ir eksocelių. Netoliese bus ir lizdas. Nužudyk visus priešininkus. Sura-

dęs groteles, pro kurias galima patekti į mokslininkų miegamąsias patalpas, pasinaudok šiuo keliu. Groteles rasi dešinėje tualetų pusėje.

MOKSLININKŲ MIEGAMOSIOS PATALPOS

Apieškok visas patalpas, nes rasi daug įvairiausių naudingų daiktų. Ieškodamas daiktų kambario centre pasiimk Kamskio nešiojamą kompiuterį. Paėmęs kompiuterį, susidursi su dviem zombiais, būk pasiruošęs juos nužudyti. Kambaryje rasi Kamskio laišką, rašytą Anai. Perskaityk laiško turinį.

Atidaręs duris, atsidursi pagrindiniame koridoriuje.

SURASK KAMBARĮ SU C4 SPROGMENIMIS.

PAGRINDINIS KORIDORIUS

Pasukęs į kairę pusę, nužudyk priešais tave esantį zombį. Paėjęs toliau, dešinėje pusėje, atidaryk dideles duris, kurios veda į povandeninį liftą.

POVANDENINIS LIFTAS

Ant sienos pastebėsi mygtuką, paspausk jį ir aktyvuok liftą. Kai liftas sustos, išeik iš lifto.

POVANDENINIS TUNELIS

Eidamas tuneliu susidursi su dviem eksoceliais. Būk pasiruošęs kovai su jais, po kovos tęsk savo kelionę eidamas pro duris, esančias tunelio pabaigoje.

PAGRINDINIS LABORATORIJOS LIFTAS

Pasinaudodamas turimu kodu, atidaryk duris, esančias kairėje pusėje. Kodą neseniai tau davė Ana.

APTARNAVIMO KAMBARIO ĮĖJIMAS

Šioje patalpoje nusileisk žemyn ir pasuk į kairę rampos pabaigoje. Pro didžiules garažo duris pateksi į aptarnavimo kambarį.

APTARNAVIMO KAMBARYS

Iš pradžių nužudyk tris zombius, o po to eksocelius, kurie išlįs iš mirusių zombių kūnų. Priešininkas su didžiule ranka tau nekels didžiulės grėsmės, pabėk nuo jo. Kambaryje bėk, kol pribėgsi baltas statines. Leisk priešininkui priartėti, o tada susprogdink statines. Jei bus reikalinga, pribaik priešininką šautuvu. Nužudęs visus priešininkus, esančius patalpoje, apieškok, ar lavonai neturi tau naudingų daiktų.

Šalia išėjimo sunaikink mėlynos spalvos dėžę. Po to sunaikink gesintuvą, kad lazeriai nustotų veikti. Išeik pro duris.

GINKLŲ SANDĖLIS

Pasilenk ir šliaužk iki sandėlio pabaigos. Nuo stalo pasiimk C4 sprogmenis. Prie tavęs priartės *ExoSpectre*'ris. Šaudyk į jį labai atsargiai, nes pats supranti, kad ši patalpa kovai nelabai tinkama. Nužudęs priešininką, paršliaužk atgal iki išėjimo. Prie durų tau bus suteikta galimybė išsaugoti žaidimą.

SPROGMENIS SUDĖK Į REIKIAMAS VIETAS.

APRŪPINIMO KAMBARYS

Nužudęs du zombius, išeik pro duris kitoje kambario pusėje.

APRŪPINIMO KAMBARIO ĮĖJIMAS

Pasiruošk ginklą, nes tau įėjus į šią patalpą iš vandens išeis du *ExoSpectre*'riai. Nužudyk juos ir išeik pro duris į pagrindinį laboratorijos liftą.

PAGRINDINIS LABORATORIJOS LIFTAS

Povandeninis liftas bus dešinėje pusėje, dėl to atidaryk lifto duris šioje pusėje.

POVANDENINIS LIFTAS

Apieškok lavonus ir nuo žemės pasiimk keletą puslapių iš Bakharevo dienoraščio. Kaip ir visada, radęs dokumentą perskaityk, kas jame rašoma.

Pasiėmęs dokumentus, prieik prie sienos ir paspausk raudoną X mygtuką. Taip padėsi sprogmenis. Greitai grįžk atgal į kambarį, pro kurį patekai į šį liftą.

POVANDENINIS TUNELIS

Kaip įmanoma greičiau nusigauk į kitą tunelio pabaigą. Bėgdamas laikyk bėgimo mygtuką nuspaudęs. Pro duris išeik iš tunelio, tau labai pasisekė, jei vanduo nespėjo tavęs užmušti.

PAGRINDINIS LABORATORIJOS LIFTAS

Lifto viduryje aktyvuok mėlynos spalvos jungtį. Kitoje konteinerių pusėje pro didžiules metalines duris pateksi į tilto valdymo kambarį. Tau bus duota galimybė išsaugoti žaidimą.

TILTO VALDYMO KAMBARYS

Įsitikink, kad tiltas yra prailgintas. Pasisuk į kairę pusę ir ant sienos padėk sprogmenis. Nuspausk raudoną X mygtuką. Padėjęs sprogmenis, bėk per tiltą. Eidamas per tiltą tikrai nors kartą nukrisi, todėl nenusimink, tau juk buvo duota galimybė išsaugoti žaidimą. Perbėgęs tiltą kitoje pusėje įeik į dokų liftą.

DOKŲ LIFTAS

Perbėk ir išeik pro kitoje pusėje esančias duris.

PAGRINDINIS GRĘŽIMO MODULIS

Patariame sustoti ties ginklų sandėliu ir pasipildyti amunicijos atsargas. Jei reikia gyvybių paketo, apsilankyk ir ligoninėje. Pasipildęs atsargas, pereik siauru tilteliu į kitą teritorijos pusę.

SANDĖLIS

Sandėlyje susidursi su labai daug priešininkų. Be to, tau reikės atrakinti duris, dėl to patariame bėgti.

Iki pat siauro takelio bėk, konsolėje paspausk mygtuką, kad durys atsirakintų. Paspaudęs bėk visą kelią atgal ir pro duris įeik į žemesnįjį koridorių.

Jei tave priešininkai stipriai sužeidė, grįžk iki ligoninės ir pasiimk gyvybių paketą. Kelyje į ligoninę susitiksi zombį.

ŽEMESNYSIS KORIDORIUS

Koridoriuje teks nužudyti būrį eksocelių. Nužudęs priešininkus, net ir priešininką su didžiule ranka, užlipk laiptais ir išeik iš koridoriaus. Tau bus duota galimybė išsaugoti žaidimą. Koridoriuje priešininko su didžiule ranka gali ir nežudyti, tau prabėgant pro jį maksimaliai, sulauksi tik vieno smūgio.

VIRŠUTINIS KORIDORIUS

Pasuk į dešinę pusę ir sienoje pastebėsi vietą, kurioje padėsi sprogmenis. Toliau bėk į dešinę pusę iki kampo, kur pastebėsi duris, vedančias į sraigtasparnio aikštelę.

Sraigtasparnio aikštelė

Bėgant per šią teritoriją ir vėl susidursi su sunkiu valdymu, nes, bėgant didžiuliu greičiu, visko gali atsitikti. Perėjęs atidaryk duris.

SANDĖLIO ANGARAS

Ir vėl susidursi su priešininku su didele ranka. Patariame nekovoti su priešininku, nuo pirmos jo atakos gali išsisukti pasilenkdamas, toliau tik bėk iki vietos už lifto, kur anksčiau nužudei Anischenko.

PERVEŽIMO KAMBARYS

Jei tau atrodė, kad priešininkas su didele ranka gali pridaryti tau daug žalos, tai dabar pakeisi savo nuomonę, nes čia susidursi su dviem ExoShade'riais. Jei šioje patalpoje anksčiau nebuvai, tai po kovos apieškok visą teritoriją, rasi naudingų daiktų. Iš šio kambario eik į sraigtasparnių kilimo ir leidimosi aikštelę. Gavęs galimybę išsaugoti žaidimą, būtinai ja pasinaudok.

NUŽUDYK DAKTARĄ KAMSKĮ.

SRAIGTASPARNIŲ AIKŠTELĖ

Atgavęs Hanseno valdymą, nieko nelaukdamas ir kaip tik įmanoma greičiau pasinaudok automatu ir atakuok Kamskį: jei jis priartės prie Anos, tu praloši žaidimą. Paleidęs į jį pusę apkabos, sulauksi jo atsakomosios atakos. Tu turėsi tik vieną sekundę nuspręsti, į kurią pusę pasitraukti, nes jei jis į tave pataikys, tu gali išlėkti iš ringo, o tai reikš žaidimo pabaigą. Jei nuo jo atakos atsitrenksi į sieną, prarasi labai daug gyvybių. Geriausias būdas kovoti yra išlikti aikštelės viduryje.

Kol Ana baigs dėti sprogmenis, tu turėsi kovoti su Kamskiu ir pasilenkdamas bandyti išvengti jo atakų. Po sprogmenų padėjimo pasikeis Kamskio kovos būdas. Pasikeitus jo kovojimui, vienintelis būdas jį nugalėti bus leisti, kad jis tave pakeltų į orą.

Vos priešininkas pakels tave į orą, paspausk apvalų mygtuką ir apsisukęs paspausk R1. Jei atliksi viską teisingai, tai po trijų smūgių į Kamskio veidą kova pasibaigs, tuo pačiu pasibaigs ir žaidimas. Sveikiname!

KODAI

MIDNIGHT CLUB 3

Options ekrane pasirinkite Cheats opciją. Tada veskite kodus.

Visi miestai arcade režime — roadtrip arba crosscountry
Padidinti automobilių masę ardace režime — hyperagro
Nėra žalos — ontheroad
Greitesni pėstieji — urbansprawl
Specialus Argo judesys — dfens
Specialus Roar judesys — Rjnr
Specialus Zone judesys — allin
Zuikio galva — getheadl
Deganti galva — trythisathome
Moliūgo galva — getheadk
Kaukolė — getheadn
Sniego senio galva — getheadm
Chromuotas rėmas — haveyouseenthisboy

STAR WARS: EPISODE 3: REVENGE OF THE SITH

Options ekrane pasirinkite Cheats opciją. Tada veskite kodus.

Nesibaigianti sveikata — XUCPHRA
Nesibaigianti Jėga — KAIBURR
Greita sveikatos ir Jėgos regeneracija — BELSAVIS
Visi Džedajų judesiai ir Jėgos galios — JAINA
Visos istorijos misijos — KORRIBAN
Visos papildomos misijos — NARSHADDAA
Visos duelių arenos — TANTIVEIV
Visi duelistai — ZABRAK
Visi kino klipai — COMLINK
Visi koncepciniai piešinukai — AAYLASECURA
Priešai su dideliais šviesos kardais — SAUKŠTYNERSABERS
Mini droidai — 071779

MERCENARIES

PDA Factions ekrane veskite kodus.

Visi apdovanojimai — Dešinėn(2), Kairėn(2), Aukštyn(2), Žemyn(2), Aukštyn, Dešinėn, Kairėn, Žemyn(2), Kairėn, Dešinėn, Aukštyn, Žemyn(2), Aukštyn, Kairėn(2), Dešinėn(2).

Visi pirkiniai — Žemyn(4), Aukštyn, Kairėn, Dešinėn(2).

Nesibaigianti sveikata — Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn.

Nesibaigianti amunicija — Dešinėn, Kairėn, Dešinėn(2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn(2).

Papildomi pinigai — Dešinėn, Žemyn, Kairėn, Aukštyn(2), Kairėn, Žemyn, Dešinėn.

Visos frakcijos neutralios — Aukštyn(4), Žemyn(2), Dešinėn, Kairėn.

FUGITIVE HUNTER

Pavadinimo ekrane spauskite — Apskritimas(5), Kvadratas(4). Jei suvesite teisingai, išgirsite garsą. Pasirinkite Special Features opciją ir prieisite prie kodų, kuriuos galėsite atskirai įjungti prieš pradedant žaidimą. Kodai yra tokie: nepažeidžiamumas, nesibaigianti amunicija, visi bėgliai, visi ginklai.

DIE HARD: VENDETTA

Pagrindiniame meniu spauskite.

Nepažeidžiamumas — L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
Ugnis — Apskritimas, Trikampis, Kvadratas, Apskritimas, Trikampis, Kvadratas.
Skysto metalo tekstūros — Kvadratas, Trikampis, Apskritimas, Kvadratas, Trikampis, Apskritimas.
Didelės galvos — R1(2), L1, R1.
Mažos galvos — L1(2), R1, L1.
Sprogstantys kumščiai — R(2), Trikampis, Kvadratas, Apskritimas, R(2).
Karšti kumščiai — L(2), Apskritimas, Kvadratas, Trikampis, L(2).
Herojaus režimas — turint pilną special matuoklį spausti L1 + Trikampis.

C12: FINAL RESISTANCE

Sustabdykite žaidimą, tada laikykite L2 ir spauskite:

Nepažeidžiamumas — Aukštyn, Kairėn, Žemyn, Dešinėn, Trikampis, Kvadratas, X, Cricle.
Visi ginklai — Aukštyn, Kairėn, Dešinėn, Žemyn, Trikampis, Kvadratas, Apskritimas, X.
Antras atakos ginklas — Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Trikampis, X, Kvadratas, Apskritimas.
Nesibaigianti amunicija — Žemyn, Kairėn, Dešinėn, X, Kvadratas, Apskritimas.
Skydas — Aukštyn, Kairėn, Dešinėn, Trikampis, Kvadratas, Apskritimas.
Stealth režimas — X(2), Kvadratas(2), Trikampis(2), Apskritimas(2), X(2).

Magic: The Gathering

SAVIORS OF KAMIGAWA

Karas tarp žmonių ir dvasių artėja prie pabaigos. Dabar į kovą įsijungia stipriausi padarai, apsiginklavę galingiausiais ginklais ir burtais. Saviors of Kamigawa, paskutinis Kamigawa bloko rinkinys, jau čia.

Wisdom — daugybė padarų ir burtų iš Saviors of Kamigawa turi savybių, vienaip ar kitaip susijusių su kortų skaičiumi rankoje. Ši sąsaja vadinama *wisdom* (išmintis). Pakrikštyta ji taip buvo dėl gana senos kortos Gerrard's Wisdom. *Wisdom* pasireiškia labai įvairiai. Kai kurie padarai tampa stipresni, kai rankoje turite 7 ar daugiau kortų (Akki Underling, Deathmask Nezumi). Kiti sustipréja tada, kai turite daugiau kortų nei varžovas (Kitsune Bonesetter, Okina Nightwatch). Tuo tarpu tokių padarų kaip Soramaro, First to Dream jėga tiesiogiai priklauso nuo kortų rankoje.

Sweep — burtų su *sweep* galia tiesiogiai priklauso nuo žemių, pasiimtų atgal į ranką, žaidžiant burtą. Pavyzdžiui, jūsų padaras sustiprės lygiai tiek, kiek pasiimsite plains mesdami Plow Through Reito. Taip pat *sweep* labai gerai veikia kartu su *wisdom*. Tos pora papildomų žemių kortų rankoje gali paversti tuo metu jūsų kontroliuojamą Kiyomaro iš mažo 2/2 padarėlio į galingą 5/5 padarą, su kuriuo priešininkui bus sunku susidoroti.

Channel — padarai su *channel* smarkiai išsiskiria iš kitų. Jei laikote rankoje Ghost-Lit Raider, jūs galite rinktis:
arba

išsimesti jį kaip normalų padarą, arba panaudoti jį kaip vienkartinį burtą. Nereikia pamiršti, kad *channel* galima naudoti bet kurią žaidimo akimirką.

Epic — Pasaulyje, kuriame knibžda legendų, burtai irgi turi būti nepaprasti. Burtai, turintys *epic* savybę, yra tokie ypatingi, kad, pasinaudojus vienu iš jų, daugiau žaisti burtų nebegalite iki pat žaidimo galo. Bet nereikia

pamiršti, kad per kiekvieną upkeep fazę epinio burto efektas įvyks dar kartą.

Šią savybę turinčių burtų yra 5 — kiekvienai spalvai po vieną. Endless Swarm, Enduring Ideal, Eternal Dominion, Neverending Torment, Undying Flames: kiekvieno iš jų sukeltas efektas sugeba po truputį pasiekti jums pergalę. Štai kaip galėtų atrodyti kaladė, sukurta aplink baltąjį epinį burtą (naudojant tik Kamigawos bloko kortas):

4 x Enduring Ideal
Manau, daug aiškinti nereikia

— pagrindinė jūsų kaladės korta, pagrindinis jūsų būdas pergalei pasiekti.

4 x Sakura-Tribe Elder
4 x Kodama's Reach
4 x Orochi Leafcaller
4 x Sensei's Divining Top
Enduring Ideal kainuoja net 7 manos, todėl manos akceleracija yra labai svarbu. Sensei's Divining Top tuo tarpu padeda

lengviau surasti jums taip labai reikalingą Enduring Ideal.

2 x Honden of Infinite Rage
1 x Honden of Night's Reach
1 x Honden of Life's Web
1 x Honden of Cleansing Fire
1 x Genju of the Realm
1 x Meishin, the Mind Cage
Štai ir Entchantment. Pasirinkti, sukerėjus Enduring Ideal, tikrai yra iš ko. Honden of Infinite Rage yra pats patikimiausias būdas pribaigti varžovą, todėl geriau kaladėje turėti dvi šias kortas. Patikėkit, tuo aš jau įsitikinau.

4 x Ghostly Prison
3 x Final Judgment
3 x Reciprocate
Sustabdyti priešininko padarus iki tol, kol išmesite Enduring Ideal, yra labai svarbu. Šios 10 kortų padeda tai padaryti. Taip pat nereikia pamiršti, kad Ghostly Prison dargi yra ir Entchantment, ir gali būti lengvai surastas su Enduring Ideal. Vietoj Final Judgment galima naudoti ir lengviau prieinamą Hail of Arrows.

12 x Forest
9 x Plains
1 x Mountain
1 x Swamp

Būtent toks žemių suskirstymas yra tinkamiausias. Jei turite, vietoj dviejų Forest ir dviejų Plains, galite naudoti keturis Tendo Ice Bridge.

Sukerėjus Enduring Ideal, dažniausia geriausia Entchantment rinktis tokia eilės tvarka: Meishin, the Mind Cage, Honden of Cleansing Fire, Honden of Night's Reach, Honden of Infinite Rage. Dažniausiai po tokių veiksmų priešininkas beveik nieko nebegali padaryt ir tesugeba tik stebėti, kaip jūs po truputį žengiate pergalės link.

Su šia kalade yra iš tikro labai įdomu žaisti. Taip pat ji yra ir labai stipri. Ne per didžiausias retų kortų skaičius leidžia ją gana lengvai surinkti. Nusprendę susidėti tokią kaladę, tikrai nesigailėsite.

Tiek dar daug liko nepasakyta apie Saviors of Kamigawa... Bet argi būtų įdomu, jei aš papasakočiau viską? ;) Tikiuosi, patirsite didžiulį malonumą toliau tyrinėdami paslaptingą Kamigawos pasaulį. Kaip visada, jei turite klausimų, laukiate patarimų ar patys norite pasidalinti savo MtG patyrimais, drąsiai rašykite redakcijai. Netgi kuponą tam reikalui paruošėme :).

TURNYRAS PRIEŠ IŠLEIDIMĄ

Prerelease Tournaments — šių turnyrų metu žaidėjai susipažįsta su naujausiu MtG kortų rinkiniu. Turnyrai dažniausiai rengiami likus 1–2 dienoms iki oficialaus rinkinio pasirodymo parduotuvėse. Viskas vyksta tam tikra *Limited* turnyrų forma, vadinama *Sealed*. Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną turnyrinę pakuotę (Tournament Pack) ir tris papildymo pakuotes (Booster Pack). Pasinaudojant tik šiomis kortomis ir bet kokiu žemių skaičiumi, visi susideda kalades ir kovoja su jomis dėl prizų. Be to, kiekvienas dalyvis gauna tik tam renginiui skirtų dovanų — specialiai pre*release* turnyrams paprastai išleidžiama kokia nors *rare* korta.

Limited — dalyvaudami *Limited* turnyruose, kortų kalades jūs sudarote varžybų metu. Kaladę galima sudaryti tik iš turnyro metu gautų kortų. Jos sudarymui yra skirtas tam tikras laikas. *Limited* turnyro metu gautas kortas jūs pasiliekate sau, šie turnyrai dar turi atskiras rūšis. Apie tai daugiau pasistengsiu papasakoti kituose žurnalo numeriuose.

Saviors of Kamigawa prerelease Lietuvoje, kaip ir visame pasaulyje, vyko gegužės 21-ąją dieną. Didžiuosiuose miestuose, Kaune ir Vilniuje, ši kartą, nors ir keista, pergales šventė du vilniečiai. Vilniuje pirmąją vietą užėmė Ignas Ligionis, Kaune — Aurimas Juodis.

MAGIC THE GATHERING KUPONAS

Magic the Gathering Kuponas

Mano klausimas žurnalui:

Mano patarimas žaidėjui:

Penki skaitytojai, atsiuntę užpildytus kuponus, laimės Betrayers of Kamigawa papildymo pakuotes (booster'ius).

Yu-Gi-Oh! SUKČIAVIMAS ŽAIDŽIANT

Kiekvieną dieną Lietuvoje daugėja Yu-Gi-Oh žaidėjų. Auga ir turnyrai... O kuo didesni turnyrai, tuo didesni prizai. Ir kada nors Tai atsitiks. Vieną dieną prieš jus sėdės žmogus, galintis padaryti viską, kad tik pasiektų pergalę. Sukčius.

Daugelis žaidėjų nekreipia didelio dėmesio į varžovo veiksmus. Galbūt jie mąsto apie tai, koks bus kitas ėjimas, galbūt skaičiuoja, kiek žalos sugebės padaryti, o gal tiesiog svajoja ;). Bet dideliuose ir svarbiuose turnyruose reikia stengtis kreipti dėmesį į nepažįstamą varžovą. Pagalvoti bus galima ir per savo ėjimą. Neleiskite jam, jums nematant, padaryti kažko, kas pažeidžia taisykles.

Dažniausia pasitaikantis ir paprasčiausias sukčiaus veiksmas — ištraukti daugiau kortų. Vietoj vienos kortos varžovas gali ištraukti dvi, vietoj dviejų — tris. Nepastebimai paimti kortą jis gali ir tada, kai jūsų dėmesys būna nukrypęs kažkur kitur. Stenkitės būti visada susikaupęs, o jei kas nors jums trukdo, jūs visada galite pakviesti teisėją, kad šis sutramdytų trukdančius. Jei jaučiate, kad jūsų varžovas galėjo ištraukti daugiau kortų, suskaičiuokite visas kortas tiek žaidime, tiek kapinyne, tiek varžovo rankoje. Jei kažkas neatitinka, tuoj pat kvieskite teisėją ir išsakykite jam savo įtarimus. Beskaičiuodami nepamirškite tokių kortų kaip Pot of Greed, įtakojančių kortų kiekį. Lengviausias būdas suprasti, ar varžovas kartais neištraukė per daug kortų: palyginti gautą skaičių su savo bendru kortų kiekiu visose žaidimo zonose.

Labai gudrus sukčius gali pasielgti ir atvirkščiai: traukti per mažai kortų. Atrodytų, jums nuo to tik geriau... Bet yra atvirkščiai. Kurią nors žaidimo akimirką jis suvaidins, kaip jam kyla įtarimas ir pradės skaičiuoti. Tada pakvies teisėją. Elgsis kaip sąžiningas ir geras žaidėjas. Labai retai teisėjai sugeba išaiškinti tokius sukčiavimo atvejus. Būkite atidūs ir nesusigundykite pranašumu, kurį įgysite priešininkui neištraukus kortos.

Žinokite taisykles. Jei ko nors nežinote, kvieskite teisėją. Pasitikėti varžovo paaiškinimais, patikėkite, neverta. Jis gali suklysti. Ir tai gali padaryti tyčia. Visada geriau pakviesti žmogų, žinantį ir suprantantį dar geriau. Atsarga gėdos nedaro.

Visada užsirašinėkite savo ir priešininko gyvybės taškus. Visada. Jei jūs to nedarote, priešininkas įgyja pranašumą. Šen bei ten nesuskaičiuota žala, pamirštas vienas ar kitas efektas, ir priešininkas galbūt jau įgijo tą mažytį pranašumą, taip reikalingą pergalei pasiekti. Taip pat patartina šalia gyvybės taškų kaip nors trumpai užsirašyti, kas tą žalą padarė. Pavyzdžiui, Master Monk = MM, Final Flame = FF ir panašiai. Susiginčijus su varžovu dėl gyvybės taškų ir pasikvietus teisėją jūsų žinojimas, kas kada darė žalą, labai pravers.

Kaip žinote, minimalus kortų skaičius kaladėje — 40. Pamaišę kaladę, jūs atiduodate ją priešininkui, leidžiate jam perkelti ar pamaišyti ją (tai apsaugo nuo specialaus kaladės susidėliojimo). Bemaišydamas jūsų kaladę, priešininkas suskaičiuoja kortas ir pamato, kad jų ten yra tik 39. Jūs irgi suskaičiuojate ir įsitikinate tuo. Kaip kvaila... Dabar jums už tai bus skirtas pralaimėjimas. O juk dar vakar suskaičiavote, kad tikrai 40. Ir kaipgi taip galėjo atsitikti... Patariu tokiais atvejais pažvelgti po stalu ar patikrinti priešininko kišenes — jis labai lengvai galėjo nepastebimai pradanginti jūsų kaladės kortą. Jei ji guli tiesiai po jūsų kojomis, jis dar gali ir lengvai išsisukti apkaltindamas jus neatsargiu ir neprotingu elgesiu su savo kalade. Patariu visada viena akimi stebėti, ką priešininkas daro su jūsų kortomis.

Visada būkite atidūs ir susikaupę. Aišku, jei žaidžiate su savo geriausiu ir patikimiausiu draugu, tada jau kitas reikalas. Visada rašykite gyvybės taškus. Ir būtina gerai susipažinti su taisyklėmis.

Tikiuosi, nors kiek pavyko padėti. Tik netapkite paranojikais, kurie visur mato tik sukčius. Sukčių nėra daug, dauguma žaidėjų yra draugiški ir sąžiningi. Tiesiog žinokite — sukčių yra, ir turite daryti viską, kad tik netaptumėte jų aukomis. Ir, aišku, nepamirškite paties svarbiausio — mėgaukitės kiekviena žaidimo minute, nes tam jis ir buvo sukurtas.

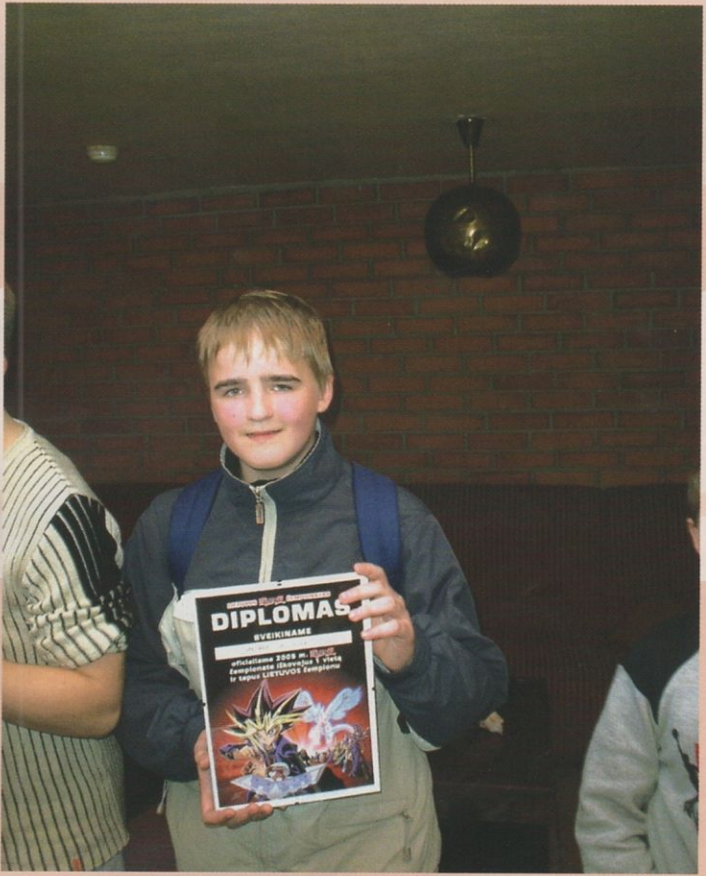
YU-GI-OH ČEMPIONATAS

Gegužės 21 dieną Kauno klube „Amerika pirtyje“ vyko Lietuvos „Yu-Gi-Oh!“ čempionato finalinis etapas. Jame dalyvavo 40 dalyvių iš didžiųjų Lietuvos miestų. Norint čia patekti reikėjo praeiti sunkias atrankines kovas. Turnyras prasidėjo vidurdienį, o baigėsi tik apie devintą valandą vakaro. Štai kaip po tų ilgų kovų atrodė geriausiųjų penketas:

1. Antanas Poluninas (Vilnius)
2. Donatas Zailskas (Kaunas)
3. Edvinas Jackiavičius (Vilnius)
4. Romas Kiguolis (Kaunas)
5. Egidijus Skinkys (Vilnius)

Nugalėtojas Antanas Poluninas yra septintokas, jam keturiolika metų. Jis neslepia, kad čempionato laimėti nesitikėjo ir džiaugiasi taip netikėtai jam nusišypsojusia fortūna. Geriausieji buvo apdovanoti diplomais ir papildymo pakuotėmis, kurias iš karto ir atplėšė. Dalyviai džiaugėsi, kad Yu-Gi-Oh populiarumas Lietuvoje auga, ir vakare išsiskyrė draugiškai besidalindami praėjusios dienos įspūdžiais.

Geriausiųjų penketas keliavo į Yu-Gi-Oh Pabaltijo čempionatą, vykusį Taline. Ten jiems pritrūko šiek tiek sėkmės ir patirties. Pergalę ir kelialapį į pasaulio čempionatą iškovojo latviai. Žaidėjai nenusimena, nes ten jie įgijo patirties ir iškovojo nemažai prizų.



YU GI OH KUPONAS

Yu Gi Oh Kuponas

Mano klausimas žurnalui:

Mano patarimas žaidėjui:

Penki skaitytojai, atsiuntę užpildytus kuponus, laimės Flaming Eternity papildymo pakuotes (booster'ius).

Pasaulių karas

WAR OF THE WORLDS

Režisierius: Steven Spielberg | Aktoriai: Tom Cruise, Justin Chawtin, Dakota Fanning| Data: 2005-ieji | JAV

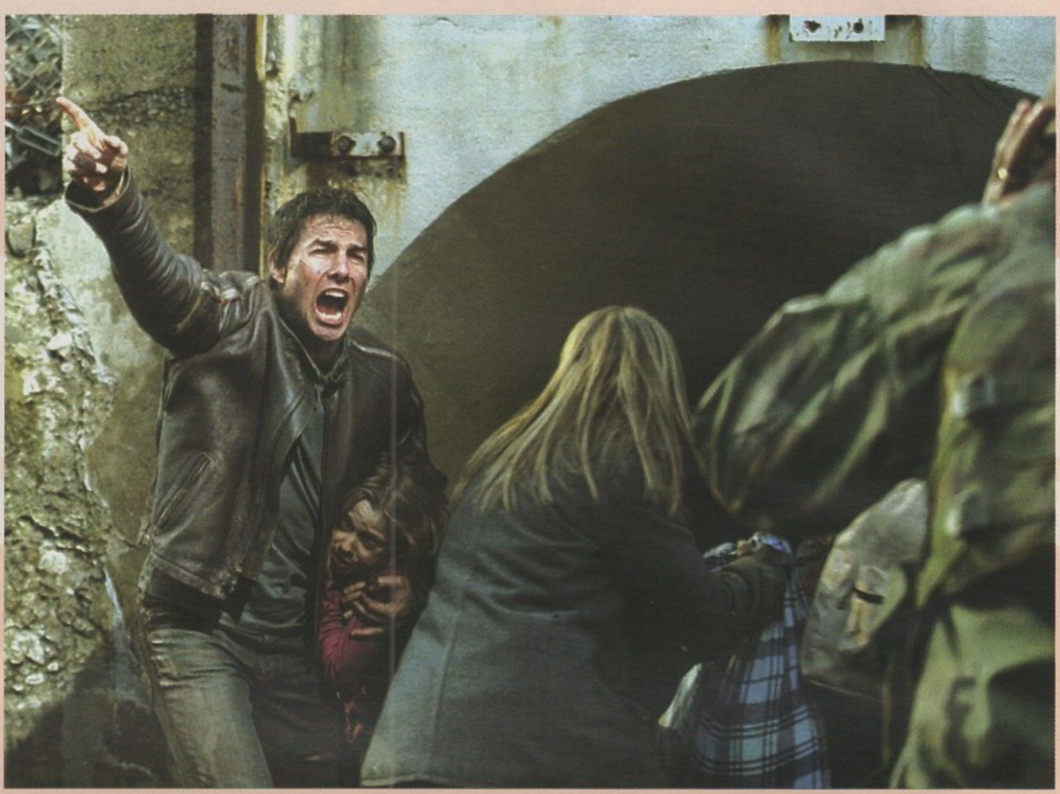
„Šansai, kad kas nors atklys iš Marso, lygūs vienam iš milijono, tačiau vis dėlto JIE ateina". Tokie žodžiai skamba pagrindinėje 1953 metų filmo „Pasaulių karas", sukurto pagal vieną garsiausių to paties pavadinimo Herberto Velso fantastikos romanų, temoje. Šiemet Styvenas Spylbergas su Tomu Kruzu priekyje paruošė šio romano bei filmo perdirbinį.

Rėjus Ferieras dirba ir gyvena Niu Džersyje, — atitolęs nuo šeimos, susijaukęs gyvenimą ir susipykęs su savimi. Tačiau nutinka nesuvokiamas ir neįtikėtinas dalykas: mažo miestelio gyvenimą siaubingai sudrebina viską šluojantys ateiviai iš Marso. Ateiviai, atvykę sunaikinti Žemės. Jie žiauriai naikina viską pakeliui, o Rėjus turi spėti sugrįšti pas šeimą ir apginti vaikus. Nuo šios ateivių invazijos privalo apsiginti ir visas pasaulis – tai kova išlikimo arba pražūties kova.

„Pasaulių karas" Lietuvos kino teatruose nuo liepos 8 dienos.

Įdomu:

Styvenas Spylbergas šį filmą norėjo sukurti dar prieš daugelį metų, tačiau apsigalvojo, kai 1996-aisiais pasirodė „Nepriklausomybės diena". Tačiau, kartu su Tomu Kruzu sukūręs filmą Minority Report, režisierius vėl panoro dirbti su šiuo aktoriumi ir nusprendė statyti „Pasaulių karą". Iš pradžių filmą planuota pristatyti tik 2007-aisiais, tačiau, netikėtai atšaukus kitus projektus ir režisieriui bei aktoriui radus laiko, jie anksčiau ėmėsi filmo statymo darbų.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

BIRŽELIS

17	BATMAN BEGINS	VEIKSMO
17	CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION	FPS
17	JUICED	LENKTYNĖS
17	MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	FPS
17	THE KING OF FIGHTERS 2002	MUŠTYNĖS
24	ANIMANIACS	VEIKSMO
24	BIG MUTHA TRUCKERS 2	VAIRAVIMAS
24	DESTROY ALL HUMANS!	VEIKSMO
24	DYNASTY WARRIORS 5	VEIKSMO
24	MX VS. ATV UNLEASHED	LENKTYNĖS
24	S.C.A.R. - SQUADRA CORSE ALFA ROMEO	LENKTYNĖS
24	TEKKEN 5	MUŠTYNĖS
30	MADAGASCAR	NUOTYKIŲ

LIEPA

01	BOMBERMAN HARDBALL	PUZZLE
01	CRICKET 2005	SPORTAS
01	FORMULA ONE 2005	LENKTYNĖS
01	PERFECT ACE 2: THE CHAMPIONSHIPS	SPORTAS
01	SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY	VEIKSMO
01	SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL	RPG
08	GOD OF WAR	VEIKSMO
15	FANTASTIC FOUR	VEIKSMO
15	KILLER7	VEIKSMO
22	CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	NUOTYKIŲ

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

BIRŽELIS

10 BRAVE
10 YU YU HAKUSHO DARK TOURNAMENT
16 BATMAN BEGINS
17 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
22 GOD OF WAR
24 FORMULA 1 2005
24 TEKKEN 5
30 MADAGASCAR
30 STAR WARS: BATTLEFRONT PLATINUM

LIEPA

1 BOMBERMAN: HARDBALL
8 OUTLAW VOLLEYBALL: REMIXED
8 SAINT SEIYA, KNIGHTS OF THE ZODIAC: THE SANCTUARY
14 CRICKET 2005
14 KILLER 7
15 FANTASTIC FOUR
15 FORD MUSTANG RACING
22 CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. NFS: Underground 2
4. Dragon Ball Z: Budokai 2
5. Silent Hill
6. GTA: Vice City
7. Final Fantasy X - 2
8. Final Fantasy VII
9. NBA Live 2005
10. Prince of Persia Warrior Within
11. Final Fantasy X
12. Tekken 4
13. NFS: Underground
14. N Burnout 3: Takedown
15. Ratchet and Clank 3

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 SingStar Pop
2 Gran Turismo 4
3 GTA: San Andreas
4 NFS Underground
5 The Sims Bustin' Out
6 GTA: Vice City
7 Splinter Cell Chaos Theory
8 NFSUnderground 2
9 Christmas Hits Pack (NFSU 2 + MoH: Rising Sun)
10 Prince of Persia Warrior Within

GNT PSone Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Dancing Stage Party Edition
2 One Piece Mansion
3 Ultimate Fighting Championship
4 World's Scariest Police Chase
5 FIFA Football 2001

PS 2

1 Star Wars Ep 3: Revenge of The Sith
2 Lego Star Wars
3 Area 51
4 FIFA Street
5 Midnight Club 3: Dub Edition
6 Gran Turismo 4
7 Championship Manager 5
8 Moto GP4
9 Cold Winter
10 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

PSone

1 Donald Duck: Quack Attack
2 Scooby-Doo and The Cyber Chase
3 Worms World Party
4 Spiderman 2 - Enter Electro
5 The Lion King: Simba's Mighty Adventure
6 Dance: UK
7 Spiderman
8 Dancing Stage Party Edition
9 Toy Story 2
10 Dancing Stage Euromix

Xbox

1 Star Wars Ep 3: Revenge of The Sith
2 Forza Motorsport
3 WWE Wrestlemania 21
4 Area 51
5 Lego Star Wars
6 Jade Empire
7 Midnight Club 3: Dub Edition
8 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
9 Championship Manager 5
10 Doom 3

GameCube

1 Resident Evil 4
2 Donkey Konga 2
3 Star Fox Assault
4 Mario Party 6
5 Mario Power Tennis
6 Donkey Konga
7 FIFA Street
8 Baten Kaitos
9 The Legend of Zelda: Four Swords
10 Metroid Prime 2: Echoes

GBA

1 Lego Star Wars
2 Star Wars Ep 3: Revenge of The Sith
3 Simpsons: Road Rage
4 Pokemon Fire Red
5 The Incredibles
6 Pokemon Leaf Green
7 The Spongebob Squarepants Movie
8 Kingdom Hearts: Chain of Memories
9 Star Wars Trilogy: Apprentice of Force
10 Star Wars: Flight of The Falcon

V.A. Skaitytojo kuponas

nr. 004040429-12:32

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: UAB „Indiza", Draugystės g. 15, LT - 51226 Kaunas –31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską. Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIO ŽAIDIMO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEDUK:
Žaidimas:
Lygis/misija:
Problema:

KITO NUMERIO NAUJIENOSE NORĖČIAU PASKAITYTI APIE ŠĮ BŪSIMĄ ŽAIDIMĄ:

ATSAKYMAS Į PAVEIKSLĖLIŲ KONKURSĄ:

ŠIUO METU ŽAIDŽIU (2 žaidimai skaitytojų topui):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

V.A. SKELBIMAI

Parduodu Splinter Cell 1 (Platinum), 70 Lt, gerai išlaikytą. Pirkčiau online adapterį, nebrangiai. Tel.: (601) 06636, Dmitrijus, Vilnius.

Parduodu PS2 su 10 DVD žaidimų: Hack: Mutation Part 2, Mortal Kombat: Deadly Alliance, GTA: Vice City, Hitman: Contracts, Dragon Ball Z: Budokai 2, X-Men: Next Dimension, GTA: San Andreas, Chaos Legion, Legend of Legaia 2 ir kt. Kaina 630 Lt. Tel.: (674) 90405, Jevgenijus, Švenčionys.

Parduodu PS2: du pulteliai, atminties korta, apie 20 žaidimų, laidai, dėžė. Tel.: (37) 205779, Jokūbas, Kaunas.

Noriu pirkti Final Fantasy X-2. Skambinti nuo 18 val., tik vilniečiams. Tel.: (650) 51678, Tomas, Vilnius.

Parduodu originalius PS2 žaidimus: GTA San Andreas (160 Lt), Die Hard: Vendeta (40 Lt), FIFA: 2001 (50 Lt). Perkant visus, dovanosiu demonstracinių PS2 žaidimų diską! Tel.: (618) 32995, Andrius, Biržų raj.

Parduodu PS2: vienas pultelis, viena kortelė, dėžė, 10 DVD žaidimų (Burnout 3: Takedown, Colin McRae Rally 4, Street Racing Sindycate, Splinter Cell, Commandos 2, Tekken 4, Tony Hawk's Underground, Deer Hunt 2003 Season, Rapala Pro Fishing, Athens 2004). Kaina – 700 Lt. Tel.: (652) 73678, Kęstas, Vilkaviškio raj.

ATSPĖK ŽAIDIMUS ATSAKYMAI

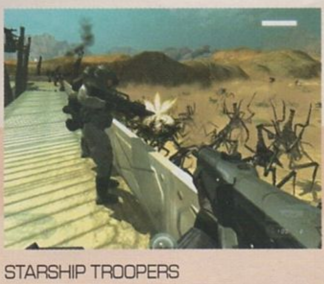
ASTRO BOY

PROJECT SNOWBLIND

OBSCURE

PSYCHONAUTS

SCALER



STARSHIP TROOPERS